quarto®

GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	5
DE	Spielregeln	6
NL	Spelregels	7
ES	Reglas del juego	8
IT	Regole del gioco	9
PT	Regras do jogo	10
DK	Spilleregler	11
NO	Spilleregler	12
SE	Spelregler	13
FI	Pelisäännot	14
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	15
RO	Regulile jocului	16
TW	遊戲規則	17
CN	游戏规则	18
KR	게임 규칙	19
JP	ゲームの遊び方	20
AR	المقدمة و الاستعداد	21
TR	Oyunun kuralları	22
PL	Zasady gry	23
RU	Правила игры	24
LT	Žaidimo taisyklės	25
LV	Spēles noteikumi	26
EE	Mängu reeglid	27
HU	Játékszabály	28
CZ	Pravidla hry	29
SL	Pravila igre	30
IS	Leikreglur	31
SK	Pravidlá hry	32
SR	Правила игре	33
HR	Pravila igre	34
IL	הוראות משחק	35
IR	قوانین بازی	36
TH	กฎการเล่น	37
BG	Инструкции за игра	38
	Pictures	End

QUARTO 11-2016

® & © 1991 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France

quarto®

DESCRIPTION AND PREPARATION
- A board with 16 squares.
- 16 different pieces each with 4 characteristics (fig. 1): light or dark, round or square, tall or short, solid or hollow.

At the start of the game, the pieces are arrenged at the side of the board.

OBJECTIVE OF THE GAME
To establish a line of four pieces, with at least one common characteristic (fig. 2) on the board.
The line of pieces may be accross the board, up and down, or along a diagonal (fig. 3).

GAME SEQUENCE
- The players throw dice to see who starts.
- The first player selects one of the 16 pieces and gives it to his opponent (fig. 4).
- That player places the piece on any square on the board; he must then choose one of the 15 pieces remaining and give it to his opponent.
- In his turn, that player places the piece on an empty square, and so on...

WINNING THE GAME
The game is won by the first player to call "QUARTO !" (fig. 5).
1 A player calls "QUARTO !" and wins the game when, as he places the piece given to him:
-> He creates a line of 4 light pieces or 4 dark pieces or 4 round pieces or 4 square pieces or 4 tall pieces or 4 short pieces or 4 solid pieces or 4 hollow pieces.
Different characteristics can accumulate.
-> He does not need to have placed the 3 other pieces himself.
-> He must declare his win by calling "QUARTO !".
2 If this player has not noticed the alignment and passes a piece to the opponent:
-> The latter may "at that moment" call "QUARTO !" and indicate the alignment:
He wins the game.
3 If none of the players sees the alignment during the move during which it is created, it loses any value and the game continues.

END OF THE GAME
- Game winner: A player who calls and points out a "QUARTO !".
- Game even: All the pieces have been placed and no winner declared.

DURATION OF THE GAME
- From 10 to 20 minutes. In a tournament, each player may be allocated a time limit of 1 minute per move.

VARIATION FOR BEGINNERS (FOR EXAMPLE, CHILDREN...)
Until you are familiar with the game, you can play with 1,2 or 3 features as line criteria. For example: Create on the board a line of 4 pieces of the same colour. (just one feature chosen).

VARIATION FOR ADVANCED PLAYERS
The objective of the game is to create a line or a square of 4 pieces having at least one common feature (fig. 6). There are then 9 additional ways of calling "QUARTO !".

WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed.
Keep this information and adress for future reference.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

PRESENTATION ET PREPARATION
- Un plateau de 16 cases
-16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères (fig. 1):
claire ou foncée, ronde ou carrée, haute ou basse, pleine ou creuse.
En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

BUT DU JEU
Créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig. 2).
Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal (fig. 3).

DEROULEMENT D'UNE PARTIE
- Le premier joueur est tiré au sort.
- Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire (fig. 4).
- Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire.
- A son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...

GAIN DE LA PARTIE
La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce "QUARTO !" (fig 5).
1 Un joueur fait "QUARTO !" et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée:
-> Il crée une ligne de 4 claires ou 4 foncées ou 4 rondes ou 4 carrées ou 4 hautes ou 4 basses ou 4 pleines ou 4 creuses.
Plusieurs caractères peuvent se cumuler.
-> Il n'est pas obligé d'avoir lui même déposé les trois autres pièces.
-> Il doit faire reconnaître sa victoire en annonçant "QUARTO !".
2 Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire:
-> Ce dernier peut "à ce moment" annoncer "QUARTO !", et montrer l'alignement: c'est lui qui gagne la partie.
3 Si aucun des joueurs ne voit l'alignement durant le tour de jeu où il se crée, cet alignement perd toute sa valeur et la partie suit son cours.

FIN DE LA PARTIE
- Victoire: un joueur annonce et montre un "QUARTO !".
- Egalité: toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

DUREE D'UNE PARTIE
- De 10 à 20 minutes.
- Il est possible en tournoi d'allouer à chaque joueur un temps limité d'une minute par coup.

VARIANTE POUR JOUEURS DEBUTANTS (ENFANTS...)
Pour s'initier progressivement, on peut jouer en ne prenant que 1, 2 ou 3 caractères comme critères d'alignement. Exemple:
créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant la même couleur (un seul caractère retenu).

VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS
Le but du jeu est de créer un alignement ou un carré de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig 6).
Il y a alors 9 possibilités supplémentaires de faire "QUARTO !".

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

INHALT UND SPIELVORBEREITUNG
- 1 Spielbrett mit 16 Feldern
- 16 unterschiedliche Spielsteine mit jeweils 4 Merkmalen (Abb. 1):
  - · hell oder dunkel
  - · groß oder klein
  - · rund oder quadratisch
  - · mit oder ohne Loch

Vor Spielbeginn werden die Spielsteine neben das Spielbrett gestellt. Ein Startspieler wird ausgelost.

SPIELZIEL
Das Ziel des Spiels ist es, 1 Spielstein so auf dem Spielbrett zu platzieren, dass eine Reihe von 4 Steinen mit mindestens einem gleichen Merkmal entsteht (Abb. 2). Die Reihe darf dabei waagerecht, senkrecht oder diagonal gebildet werden (Abb. 3).

SPIELVERLAUF
1. Der Startspieler wählt einen der Spielsteine, die neben dem Spielbrett stehen, und gibt ihn seinem Gegenspieler (Abb. 4).
2. Der Gegenspieler stellt den Stein auf ein freies Feld und wählt dann einen der verbleibenden Steine, den er nun dem Startspieler gibt.
3. Der Startspieler stellt den Spielstein wiederum auf ein freies Feld.
4. Die Schritte 1 bis 3 werden bis zum Spielende wiederholt.

SPIELENDE & SIEGER
1. Wenn ein Spieler eine Reihe aus 4 Spielsteinen vervollständigt, die mindestens ein übereinstimmendes Merkmal besitzen (hell, dunkel, groß, klein, quadratisch, rund, mit Loch oder ohne Loch), ruft er „QUARTO!“ und zeigt auf die Reihe (Abb. 5). Es ist egal, wer die vorherigen Steine der Reihe platziert hat.
2. Wenn der Spieler eine korrekt vervollständigte Reihe übersieht und dem Mitspieler einen Spielstein reicht, kann dieser jetzt „QUARTO!“ rufen und somit gewinnen. Wenn der Mitspieler stattdessen den Stein setzt, wird die zuvor vervollständigte Reihe für den Gewinn nicht mehr berücksichtigt und die Partie wird fortgesetzt.
3. Wenn ein Spieler den letzten Spielstein setzt und dabei keine korrekte Reihe vervollständigt, endet die Partie unentschieden.

DAUER EINER PARTIE
Eine Partie dauert zwischen 10 und 20 Minuten. Bei Turnieren empfiehlt es sich, die Bedenkzeit für jeden Zug auf eine Minute zu begrenzen.

VARIANTE FÜR EINSTEIGER
Um sich schrittweise mit dem Spiel vertraut zu machen, bietet es sich an, weniger Merkmale zu berücksichtigen. So kann man sich beispielsweise vor Spielbeginn darauf einigen, dass eine Reihe derselben Farbe gebildet werden muss (nur 1 Merkmal).

VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER
Ziel des Spiels ist es, 4 Spielsteine mit mindestens einem gemeinsamen Merkmal aneinanderzureihen oder im Viereck anzuordnen (Abb. 6). Es gibt somit 9 weitere Möglichkeiten für ein „QUARTO!“.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren.
Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Bitte diese Information aufbewahren.

© 1991 Gigamic – nach einem Konzept von Blaise Muller

SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING
- Een speelbord met 16 hokjes.
- 16 verschillende speelstukken met elk 4 kenmerken (fig. 1): Deze zijn licht of donker, rond of vierkant, hoog of laag, vol of hol.

Wanneer het spel begint staan de pionnen naast het speelbord.

DOEL VAN HET SPEL
Op het spelbord dient een rij van 4 speelstukken te worden gemaakt, die minstens één gemeenschappelijk kenmerk hebben (fig. 2).
De rij kan horizontaal, vertikaal of diagonaal zijn (fig. 3).

HOE GESPEELD WORDT
- Loot wie als eerste mag beginnen.
- Hij/zij kiest één van de 16 speelstukken en geeft deze aan zijn tegenspeler (fig. 4).
- Deze moet het opzetstuk op één van de hokjes op het spelbord plaatsen en vervolgens één van de 15 overgebleven pionnen uitkiezen om aan zijn tegenspeler te geven.
- De tegenspeler zet de speelstukken op zijn beurt op een vrij hokje, enzovoorts.

DE WINNAAR
De winnaar van het spel is degene die als eerste “QUARTO !” roept (fig. 5).
1 Eén van de spelers roept “QUARTO !” en wint het spel door het gegeven speelstuk op de volgende manier te plaatsen:
-> De speler maakt een rij van 4 lichte of 4 donkere, 4 ronde of 4 vierkante, 4 hoge of 4 lage, 4 volle of 4 holle speelstukken.
Verschillende kenmerken kunnen worden samengevoegd.
-> De speler is niet verplicht zelf de 3 andere speelstukken te hebben gezet.
-> De speler laat weten dat hij heeft gewonnen door “QUARTO !” te roepen.
2 Indien de speler de rij niet heeft gezien en zijn speelstuk aan zijn/haar tegenspeler geeft:
-> Dan kan deze laatste “op dit moment”, “QUARTO !” uitroepen en de rij laten zien: Hij heeft dan het spel gewonnen.
3 Indien geen van de spelers de tijdens de speelbeurt ziet dat een rij tot stand komt, dan is de waarde van die rij verloren en gaat het spel gewoon verder.

HET EINDE VAN HET SPEL
- Overwinning: Een speler roept en laat een “QUARTO !” zien.
- Gelijkspel: Alle speelstukken zijn opgezet zonder dat er een winnaar is.

TIJDSDUUR VAN HET SPEL
- 10 à 20 minuten. Het is mogelijk om bij een toernooi elke speler een vastgestelde tijdsduur van één minuut per zet te geven.

VARIANT VOOR BEGINNERS (KINDEREN...)
Om zich geleidelijk met het spel vertrouwd te maken kan men slechts met 1,2 of 3 kenmerken een rij maken.
Voorbeeld: Op het speelbord een rij met 4 speelstukken maken die dezelfde kleur hebben.

VARIANT VOOR ERVAREN SPELERS
Het doel van het spel is een rij of een vierkant met 4 speelstukken te maken die minstens één gemeenschappelijk kenmerk hebben (fig. 6).
Er zijn dus 9 extra mogelijkheden om “QUARTO !” te spelen.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

PRESENTACION Y PREPARACION
- Un tablero de 16 casillas.
-16 piezas diferentes con 4 caracteriticas cada una (fig. 1): clara u oscura, redonda o cuadrada, alta o baja, llena o hueca.
Al inicio de la partida, las piezas se colocáran al lado del tablero.

OBJETIVO DEL JUEGO
Formar en el tablero un alineamiento de 4 piezas, que tengan como minimo una caracteristica en comun (fig. 2).
Este alineamiento puede ser horizontal, vertical o diagonal (fig. 3).

DESARROLLO DE LA PARTIDA
- El primer jugador será elegido por sorteo.
- Este eligirá una de las 16 piezas y la entregará a su adversario (fig. 4).
- El cual deberá colocarla en una de las casillas del tablero y elegir, seguidamente, una de las 15 piezas restantes para entregarla a su adversario.
- A su vez, éste la coloca en una casilla libre, y asi sucesivamente...

GANADOR DE LA PARTIDA
La partida es ganada por el primer jugador que anuncia “QUARTO !” (fig. 5).
1 Un jugador hace “QUARTO !” y gana la partida cuando, colocando la pieza entregada:
-> Crea el alineamiento de 4 piezas claras o 4 oscuras o 4 piezas redondas o 4 cuadradas o 4 piezas altas o 4 bajas o 4 piezas llenas o 4 huecas.
Se pueden acumular varias caracteristicas.
-> No está obligado a haber colocado él mismo las otras 3 piezas.
-> Debe cantar su victoria anunciando “QUARTO !”.
2 si dicho jugador no se ha dado cuenta del alineamiento y entrega una pieza a su adversario:
-> Este ùltimo puede “en ese momento”, anunciar “QUARTO !” y mostrar el alineamiento, quedando, por lo tanto, vencedor de la partida.
3 Si ninguno de los jugadores se da cuenta del alineamiento durante el turno de juego en el cual se crea, éste pierde su valor y la partida continùa.

FIN DE LA PARTIDA
- Victoria: un jugador anuncia y muestra un “QUARTO !”.
- Empate: todas las piezas han sido colocadas sin vecendor.

DURACION DE LA PARTIDA
- De 10 a 20 minutos.
- En un torneo, es posible asignar a cada jugador un tiempo limite de un minuto por jugada.

VARIANTE PARA JUGADORES PRINCIPIANTES (NINOS,ETC)
Para iniciarse progressivamente, se puede jugar tomando ùnicamente 1,2 o 3 caracteristicas como criterios de alineamiento.
Ejemplo: formar en el tablero un alineamento de 4 piezas que tengan el mismo color (una sola caracteristica elegida).

VARIANTE PARA JUGADORES EXPERMINENTADOS
- El objectivo del juego es crear un alineamento o un cuadrado de 4 piezas que tengan, como minimo, una caracteristica en comun (fig. 6).
De esta manera, existirian 9 posibilidades suplementarias de hacer “QUARTO !”.

ATENCION ! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras refencias.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

PRESENTAZIONE E PREPARAZIONE
- Un piano di gioco con 16 caselle
-16 differenti pezzi, ciascuno con 4 caratteri (fig. 1): chiaro o scuro, rotondo o quadrato, alto o basso, pieno o vuoto.
All'inizio della partita, i pezzi vengono dispoti accanto al piano di gioco.

FINALITA DEL GIOCO
creare sul piano di gioco una serie di 4 pezzi in linea, aventi per lo meno un carattere comune (fig. 2).
Questo allineamento potra essere orizzontale, verticale oppure diagonale (fig. 3).

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA
- Il primo giocatore viene estratto a sorte.
- Sceglie uno dei 16 pezzi e lo da al suo avversario (fig. 4).
- Questi lo deve mettere su una delle caselle del piano e scegliere in seguito uno dei 15 pezzi rimanenti e darlo al suo avversario.
- Questi, a sua volta, lo mette su una casella libera e cosi di seguito...

VITTORIA DELLA PARTITA
La partida viene vinta dal primo giocatore che annuncia "QUARTO !" (fig. 5).
1 Un giocatore fa "QUARTO !" e vince la partita, quando, mettendo il pezzo ricevuto:
-> Crea un allineamento di 4 chiari o 4 scuri o 4 rotondi o 4 quadrati o di 4 alto o di 4 bassi o di 4 pieni o di 4 vuoti.
Più caratteri possono cumularsi.
-> Il vincitore puo non aver messo lui stesso gli altri 3 pezzi.
-> Il vincitore deve annuciare la sua vittoria dicendo "QUARTO !".
2 Se il giocatore non ha visto l'allineamento e da un pezzo all'avversario:
-> Questi puo' "in quel momento", annunciare "QUARTO !" ed indicare l'allineamento. Sarà lui il vincitore della partita.
3 Se nessuno dei giocatori vede l'allineamento durante il giro del gioco nel quale l'allineamento si è creato, questo perde il suo valore e la partita segue il suo corso.

FINE DELLA PARTITA
- Vittoria: un giocatore annucia e mostra un "QUARTO !".
- Parità: tutti i pezzi sono stati posati senza vincitore.

DURATA DI UNA PARTITA
- Da 10 a 20 minuti.
- E' possibile, nei tornei, assegnare ai giocatori un tempo limitato di un minuto per mossa.

VARIANTE PER GIOCATORI PRINCIPIANTI (BAMBINI...)
Per facilitare il gioco all'inizio si possono prendere, come criteri di allineamento, unicamente 1, 2, o 3 caratteri.
Esempio: creare sul piano di gioco un allineamento di 4 pezzi aventi lo stesso colore (Si sceglie un solo carattere).

VARIANTE PER GIOCATORI PROVETTI
- Lo scopo del gioco sarà di creare un allineamento oppure una forma quadrata di 4 pezzi aventi per lo meno un carattere comune (fig. 6).
Ci sono, allora, 9 possibilità supplementari di fare "QUARTO !".

ATTENZIONE ! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccoli elementi che possono essere ingeriti. Conservare le informazioni e l'indirizzo per future reference.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

APRESENTAÇÃO E PREPARAÇÃO
- Um tabuleiro de 16 casas.
-16 peças diferentes tendo cada uma quatro caracteristicas (fig. 1) de cor clara ou escura, redonda ou quadrada, alta ou baixa, maçia ou oca.
No começo da partida, as peças são dispotas ao lado do tabuleiro.

OBJECTIVO DO JOGO
Formar no tabuleiro um alinhamento de 4 peças que tenham no minimo uma caracteristica comun (fig. 2).
Esse alinhamento poderà ser horizontal, vertical ou diagonal (fig. 3).

DESENVOLVIMENTO DE UMA PARTIDA
- O primeiro jogador é tirado à sorte.
- Ele escolhe uma das 16 peças e dà-a ao seu adversàrio (fig. 4).
- Este devera colocà-la numa das casas do tabuleiro e, em seguida escolher uma das 15 peças restantes para a dar ao seu adversàrio.
- Por sua vez, este coloca a peça numa das casas disponiveis do tabuleiro e assim de seguida...

VECENDOR DA PARTIDA
A partida é ganha pelo primeiro jogador que diz “QUARTO !” (fig. 5).
1 Um jogador faz “QUARTO !” e ganha a partida, quando coloca a peça que é dada:
-> Ele forma o alinhamentode 4 peças de cor clara 4 peças de cor escura ou 4 peças rotondas ou 4 quadradas ou 4 peças altas ou 4 baixas, ou 4 maciças ou 4 ocas.
Podem-se juntar vàrias caracteristicas.
-> Não é obrigatório que ele mesmo tenha colocado as 3 outras peças.
-> Ele deverà proclomar a sua vitória dizendo “QUARTO !”.
2 Se esse jogador não viu alinhamento e dà uma peça ao adversàrio:
-> Este último pode “nesse momento”, dizer “QUARTO !” e mostrar o alinhamento:
E ele que ganha a partida.
3 Se nenhum dos jogadores vê o alinhamento durante a vez em que todos jogam e quando ele se forma, ninguém poderà ganhar a partida e o jogo continua.

FIM DA PARTIDA
- Vitória: um jogador diz e indica um “QUARTO !”.
- Igualdade: todas as peças foram colocadas sem haver um vencedor.

TEMPO DE DURACAO DE UMA PARTIDA
- De 10 a 20 minutos. Em torneio, é possivel dar a cada jogador um tempo limite de um minuto por jogada.

VARIANTE PARA OS JOGADORES INICIADOS (CRIANÇAS...)
Para se iniciar progressivamente, pode-se jogar unicamente com 1,2 ou 3 caracteristicas como critérios de alinhamento.
Exemplo: Formar no tabuleiro um alinhamento de 4 peças com a mesma cor (Uma única caracteristica).

VARIANTE PARA JOGADORES BEM EXPERIMENTADOS
O objectivo do jogo é o de formar um alinhamento ou um quadrado de 4 peças que tenham no minimo uma caracteristica comun (fig. 6).
Existern assim 9 possibilidades suplementares de fazer “QUARTO !”

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

INDHOLD:
- Spillebræt med 16 spillefelter
- 16 forskellig udseende spillebrikker med 4 karaktertræk (fig.1): Lys eller mørk, firkantet eller rund, høj eller lav, flad eller hullet top.

I begyndelsen er alle brikkerne placeret ved siden af brættet.

SPILLETS FORMÅL:
At få lavet 4 brikker på stribe, hvor brikkerne har mindst et fælles træk (se fig 2). Striben kan skabes vandret, lodret eller diagonalt (se fig. 3).

SPILLETS START:
- Spillerne trækker lod om hvem der starter.
- Den der starter vælger en brik blandt de 16, og giver den til modstanderen. (fig. 4)
- Modstanderen sætter vilkårligt brikken på et af 16 tomme felter på spillepladen.
- Når brikken er sat, vælger modspilleren nu en brik blandt de resterende 15 og giver denne til den der startede spillet. Der kan ikke sættes en brik, hvor der i forvejen står en.
- Sådan fortsætter spillet

SPILLETS VINDER:
Den der først siger ”Quarto” har vundet. ”Quarto” skal siges så snart der ses en stribe på 4 brikker. (fig. 5).
Den der sætter brikken, skal sige ”Quarto” når brikken er sluppet.
Får denne ikke sagt ”Quarto”, skal modspilleren sige det inden at denne begynder sin tur.
Får ingen af spillerne sagt ”Quarto”, udgår striben af spillet, og kan ikke påkaldes som ”Qaurto” når den opdages.

SPILLETS SLUT:
Spillet slutter når en af spillerne har sagt ”Quarto” eller alle brikkerne er brugt.

BØRN OG BEGYNDERE:
Spilles der med børn eller begyndere, kan man vælge at spille med, at der kun kan laves stribe på et fællestræk. F.eks at der kun skal ses på højden.

ØVEDE:
Øvede kan spille med tvistet, at der også kan påberåbes ”Quarto”, hvis der er dannet en firkant, hvor de 4 brikker har et fællestræk. (fig 6.). På denne spillemåde er der yderligere 9 måder at lave en ”Quarto” på.

ADVARSEL! Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små bolde, der kan sluges.
Risiko for at blive kvalt! Gem denne information til fremtidig reference.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

PRESENTASJON OG FORBEREDELSE
- Et spillebrett med 16 ruter.
- 16 forskjellige brikker hver med 4 bokstaver (fig 1): lyse eller mørke, runde eller firkantede, tykke eller tynne, hele eler hule.

Før spillet begynner plasseres brikkene ved siden av brettet

HENSIKTEN MED SPILLET:
LAGE EN LINJE AV 4 BRIKKER MED MINST EN FELLES EGENSKAPER PÅ BRETTET (fig. 2).
Denne linjen kan være vannrett, loddrett eller diagonal (fig.3).

GJENNOMFØRINGEN AV EN OMGANG
- Man trekker lodd om hvem som begynner først.
- Vedkommende velger av de 16 brikkene og gir denne til motparten (fig. 4).
- Motparten plasserer denne brikken i en av sine ruter på brettet og velger deretter en av de 15 gjenværende brikker som han/hun gir til den første spilleren.
- Den som begynte spillet, plasserer så denne brikken på en ledig rute osv.

VINNE EN OMGANG
DEN FØRSTE DELTAGER SOM ROPER "QUARTO!" VINNER OMGANGEN (fig. 5).
1 En spiller kan si "QUARTO!" og vinne når vedkommende plasserer brikken som han/hun fikk:
slik at det oppstår en linje av 4 lyse eller 4 mørke brikker, 4 runde eller 4 firkantede brikker, 4 tykke eller 4 tynne brikker, 4 hele eller 4 hule brikker.
Flere bokstaver kan kumuleres.
Vedkommende spiller må ikke nødvendigvis ha plassert de 3 andre brikkene.
(Han/hun må tilkjennegi sin seier ved å rope "QUARTO!".)
2 Hvis denne spilleren ikke har sett linjen og gir en brikke til motparten:
kan denne (motparten) i samme øyeblikk rope "QUARTO!" og vise linjen; det er således motparten som vinner omgangen.
3 Hvis ingen av spillerne ser linjen i løpet av trekket hvor linjen oppsto, mister linjen sin verdi og spillet fortsetter.

SPILLET AVSLUTTES
Seier: en spiller roper og viser en "QUARTO!".
Uavgjort: samtlige brikker er plassert uten at noen vinner.

SPILLETS VARIHET
Fra 10 til 20 minutter. I en turnering kan man tildele hver spiller en spilletid begrenset til et minutt pr. trekk.

BEGYNNERVERSJON (FOR BARN...)
Hvis man vil lære spillet litt etter litt, kan man spille med 1, 2 eller 3 bokstaver som kriterium for linje. Eksempel: LAGE EN LINJE PÅ BRETTET MED SAMME FARGE (en enkel bokstav gjelder).

EKSPERTVERSJON: STILLE PÅ LINJE
Hensikten med spillet er å lage en LINJE eller en FIRKANT av 4 brikker SOM HAR MINST EN FELLES BOKSTAV (fig. 6).
På denne måten har man ytterligere 9 muligheter til å oppnå en "QUARTO!".

ADVARSEL! Uegnet for barn under 3 år på grunn av kvelningsfare.
Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

INNEHÅLL OCH SPELFÖRBEREDELSER
- En platta med 16 fält;
- 16 olika pjäser, var och en med 4 kännetecken (fig. 1): 1 ljus eller mörk, rund eller fyrkantig, hög eller kort, med eller utan hål.

När spelet börjar ställs pjäserna vid sidan om plattan.

SPELETS MÅL
Att få en rad på plattan av 4 pjäser som har minst ett gemensamt kännetecken (fig. 2). Raden av pjäser kan vara vågrät, lodrät eller diagonal (fig. 3).

SPELFÖRLOPP
- Spelarna bestämmer vem som skall börja;
- Den första spelaren väljer en av de 16 pjäserna och ger den till sin motspelare (fig. 4);
- Denna spelare placerar pjäsen i valfri ring.

Därefter väljer han/hon en av de 15 återstående pjäserna som han/hon ger till motspelaren.
- Denne ställer i sin tur pjäsen i en tom ring, o.s.v.

ATT VINNA SPELET
Vinner gör den spelare som först ropar «QUARTO!» (fig. 5)

1 - En spelare ropar «QUARTO!» och vinner när han/hon placerar en pjäs så att:
   -> En linje bildas med 4 ljusa pjäser, 4 mörka, 4 runda, 4 fyrkantiga, 4 höga, 4 korta, 4 med hål eller 4 pjäser utan hål.
   Flera kännetecken kan förekomma samtidigt.
   -> Spelaren behöver inte själv ha placerat de tre andra pjäserna.
   -> Spelaren måste tillkännage sin vinst genom att ropa «QUARTO!».

2 - Om denne spelare inte ser raden av de 4 lika pjäserna utan lämnar en ny till motståndaren:
   -> kan den nu aktiva spelaren ropa «QUARTO!» och peka ut linjen. Han/hon vinner då spelet.

3 - Om ingen av spelarna ser linjen under det drag då den bildas försvinner möjligheten att vinna genom att peka ut den.

SPELAVSLUTNING
Den spelare som ropar ut och pekar på en «QUARTO!» vinner!
Om alla pjäserhar placerats och ingen vunnit slutar partiet oavgjort.

TID FÖR EN SPELOMGÅNG
10 - 20 minuter. I en turnering kan tiden begränsas till 1 minut per drag.

VARIATION FÖR NYBÖRJARE (ELLER BARN)
Tills man är bekant med spelet kan man spela så att man endast kräver ett gemensamt kännetecken som man bestämt i förväg. Efter hand ökar man svårighetsgraden tills alla fyra kännetecken krävs.

VARIATION FÖR AVANCERADE SPELARE
Målet med spelet är att bilda en linje eller fyrkant av 4 pjäser som har minst ett kännetecken gemensamt (fig. 6). Då finns det ytterligare 9 sätt att få «QUARTO!» på.

VARNING! Inte lämplig för barn under 3 år. Smådelar kan sväljas.
Kvävningsrisk! Spara denna information för framtida referens.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

PELIVÄLINEET JA PELIN ALOITTAMINEN
- Pelilauta, jossa 16 ympyrää;
- 16 erilaista pelinappulaa, joilla jokaisella nel jä ominaisuutta (kuvio 1): vaalea tai tumma, pyöreä tai neliö, korkea tai matala, reiällinen tai tasapäinen.

PELIN IDEA
PÄÄMÄÄRÄNÄ ON MUODOSTAA NELJÄN PELINAPPULAN SUORA, JOSSA AINAKIN YKSI YHTEINEN OMINAISUUS (kuvio 2). Suora voi kulkea pelilaudan halki joko suoraan tai poikittain (kuvio 3).

PELIN ETENEMINEN
Pelaajat arpovat aloittajan. Aloittaja valitsee yhden pelinappulan ja ojentaa sen vastustajalle (kuvio 4), joka asettaa sen jollekin pelilaudan ympyröistä. Tämän jälkeen nappulan asettanut pelaaja valitsee jonkin jäljelläolevista nappuloista ja ojentaa sen vastustajaleen. Näin edetään.

PELIN VOITTAMINEN
Pelin voittaa pelaaja, joka ensiksi huutaa «QUARTO» asettaessaan hänelle annetun nappulan ja saadessaan suoran, jossa on neljä vaaleaa tai neljä tummaa, pyöreää tai neliönmuotoista, korkeaa tai matalaa, reiällistä tai tasapäistä pelinappulaa (kuvio 5).
Ominaisuudet voivat kerääntyä, joten voittajan ei tarvitse itse asettaa kolmea edellistä nappulaa. Jos pelaaja ei huomaa valmistumassa olevaa suoraa ja ojentaa nappulan vastustajalleen, vastustaja voi välittömästi huutaa «QUARTO» ja voittaa näin pelin. Mikäli kumpikaan pelaajista ei huomaa muodostunutta suoraa sen synnyttäneellä siirtovuorolla, suora menettää merkityksensä ja peli jatkuu.

PELIN PÄÄTÖS
Voittaja on pelaaja, joka huutaa «QUARTO» ja osoittaa muodostuneen suoran. Tasapelissä kaikki nappulat on asetettu laudalle ilman voittajaa.

PELIN KESTOAIKA
Noin 10 - 20 minuuttia.
Turnauspelissä voidaan siirroille asettaa minuutin aikaraja.

PELIMUUNNELMIA
Alkuvaiheessa ja lasten peleissä voit rajoittaa ominaisuuksien määrää. Esim. muodosta suora, jossa on vaaleita nappuloita (vain yksi ominaisuus). Kehittyneet pelaajat voivat asettaa tavoitteeksi rakentaa neljän pelinappulan muodostaman neliön, jossa ainakin yksi yhteinen ominaisuus (kuvio 6).

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ένας πίνακας με 16 κύκλους, 16 διαφορετικά κομμάτια το καθένα με 4 χαρακτηριστικά (εικ.1): ανοιχτόχρωμα ή σκουρόχρωμα, στρόγγυλα ή τετράγωνα, ψηλά ή χαμηλά, με τρύπα ή χωρίς τρύπα. Στην αρχή του παιχνιδιού τα κομμάτια τοποθετούνται στην άκρη του πίνακα.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΤΕ ΜΙΑ ΣΕΙΡΑ ΜΕ 4 ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΕΝΑ ΚΟΙΝΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ (εικ.2)

Η σειρά μπορεί να είναι κάθετα, οριζοντίως ή διαγωνίως(εικ.3).

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

Οι παίκτες ρίχνουν κλήρο για να δουν ποιος θα αρχίσει πρώτος. Ο πρώτος παίκτης επιλέγει ένα από τα 16 κομμάτια και το δίνει στον αντίπαλο του (εικ.4). Ο αντίπαλος του βάζει το κομμάτι σε κάποιο κύκλο του πίνακα: και μετά πρέπει να διαλέξει ένα από τα 15 κομμάτια που απέμειναν και το δίνει στον άλλο παίκτη.

Με τη σειρά του αυτός το βάζει σε έναν άδειο κύκλο...κτλ..

1) Ο παίκτης που φτιάχνει μια τετράδα με ένα έστω κοινό χαρακτηριστικό δηλαδή ή όλα στρόγγυλα ή όλα τετράγωνα ή όλα ψηλά ή όλα χαμηλά ή όλα με τρύπες ή όλα χωρίς τρύπες ή όλα ανοιχτόχρωμα ή όλα σκουρόχρωμα πρέπει να το δηλώσει αμέσως, φωνάζοντας QUARTO (εικ.5). Δε χρειάζεται να έχει τοποθετήσει ο ίδιος τα άλλα 3 κομμάτια. Για να γίνει το παιχνίδι πιο δύσκολο μπορείτε να θέσετε παραπάνω από 1 κριτήριο για την τετράδα π.χ. ανοιχτόχρωμα και τετράγωνα... κτλ.

2) Αν ο παίκτης που έχει φτιάξει μια τετράδα δεν το προσέξει και δώσει κομμάτι στον αντίπαλό του, τότε αυτός αν δει την τετράδα μπορεί να φωνάξει QUARTO και κερδίζει το παιχνίδι.

3) Αν κανείς από τους παίκτες δεν προσέξει την τετράδα εκείνη τη στιγμή, τότε αργότερα όταν θα την ανακαλύψουν δε θα έχει καμιά αξία και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.

4) ΙΣΟΠΑΛΙΑ: όταν όλα τα κομμάτια τοποθετηθούν στον πίνακα και δεν αναδειχθεί κανένας νικητής

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ

Από 10 εως 20 λεπτά.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

- Στην αρχή έως όπου εξοικειωθείτε μπορείτε να θέσετε μόνο ένα κριτήριο για τη δημιουργία τετράδας, π.χ. μόνο το χρώμα.
- Για να μεγαλώσει ο συντελεστής δυσκολίας εκτός από σειρές μπορείτε να φτιάχνετε και τετράγωνα με ένα τουλάχιστον κοινό χαρακτηριστικό (εικ.6).

Μ' αυτόν τον τρόπο προστίθενται 9 επιπλέον ευκαιρίες γιά να κερδίσετε την παρτίδα.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια.
Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

PREZENTAREA ŞI PREGĂTIREA JOCULUI

- Un platou cu 16 căsuţe;
- 16 piese diferite având fiecare 4 caractere (fig. 1), culoare închisă sau deschisă, rotund sau pătrat, înalt sau scund, plin sau găurit.

La începutul partidei, piesele sunt dispuse lângă platou.

SCOPUL JOCULUI

Crearea pe platou a unui aliniament de 4 piese având cel puţin un caracter comun (câteva exemple în fig. 2). Aliniamentul poate fi orizontal, vertical sau diagonal (fig. 3).

DERULAREA UNEI PARTIDE

Jucătorul care începe, este desemnat prin tragere la sorţi.
Acesta alege una dintre cele 16 piese şi o dă adversarului (fig. 4).
Acesta din urmă aşază piesa pe una din căsuţele de pe platou şi, la rândul său, alege o piesă dintre cele 15 rămase pe care o dă adversarului. La rândul său, acesta o aşază pe o căsuţă liberă şi aşa mai departe.

CÂŞTIGAREA PARTIDEI

Partida este câştigată de primul jucător care anunţă “QUARTO!” (fig. 5).
1. Un jucător realizează “QUARTO!” şi câştigă partida atunci când, aşezând piesa primită de la adversar:
- creează o linie de 4 piese cu un caracter comun - culoare închisă sau deschisă, rotund sau pătrat, înalt sau scund, plin sau găurit (mai multe caractere pot fi cumulate);
- nu este obligatoriu ca toate cele 4 piese care realizează “QUARTO”, să fie aşezate pe platou de acelaşi jucător;
- câştigarea partidei se face prin anunţarea “QUARTO!”.

VERSO

2. Dacă un jucător nu vede o linie “QUARTO” pe care o creează şi continuă jocul, adversarul, înainte de a lua piesa, anunţă “QUARTO!”, arată aliniamentul şi câştigă partida.
3. Dacă nici unul dintre jucători, în cadrul unui tur, nu sesizează aliniamentul, acesta îşi pierde valabilitatea şi partida continuă.

ÎNCHEIEREA PARTIDEI

Victorie: un jucător anunţă şi arată un “QUARTO!”
Egalitate: toate piesele au fost aşezate fără a se forma un aliniament.

DURATA UNEI PARTIDE

Intre 10 şi 20 minute.
Pentru turnee, este posibil să se aloce un timp limitat pentru fiecare jucător per mutare.

VARIANTE PENTRU DEBUTANŢI (COPII)

Pentru iniţiere, progresiv se pot alege numai anumite caractere - de exemplu, crearea pe platou a unui aliniament de piese
având aceeaşi culoare (se joacă cu un singur caracter comun).

VARIANTE PENTRU JUCĂTORI AVANSAŢI

Scopul jocului este de a crea un aliniament sau un careu de 4 piese având cel puţin un caracter comun (fig. 6)
Există, în acest caz, încă 9 posibilităţi suplimentare de a face “QUARTO!”

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

四 連 戰

轉戰他人手中的棋，錯亂對手思緒
提昇至實果的最高境界

適用年齡：8-99歲　參賽人數：2人　遊戲時間：15分

一、產品內容：表面有16個圓格的底盤一個及16個四種特性的柱體(圖1)。
(顏色—深或淺、形狀—方或圓、高度—高或低、虛實—表面中空或實心)

二、賽前準備：將16個柱體圍繞方盤排列。

三、最終目的：促使同一特性的四個柱體連成一條線(圖2)。

四、遊戲規則：

(1)基本規則

第一位先選取16個柱體中的任一個柱體給對手，由對手決定柱體要放在方盤中的哪一個圓格中(圖4)。再由對手選取剩下的15個柱體交給第一位，由第一位決定所放置的位置。如此一直輪流下去。

(2)直線連成

*將同一特性（同高、同色、同形狀或同虛實）的柱體連成一直線，其直線爲垂直、平行或對角線均可(圖3)。

*連成一線的四子，不限制要同一人所下。

*遊戲者在發現對手給予的柱體可以在方盤中連成同一特性的直線時，必須立即喊〝QUARTO〞，並將柱體放於盤中，遊戲即結束。若沒有人發現可連成同一特性的直線或未喊〝QUARTO〞，錯過此次機會後，需等下次才能再分勝負。

五、遊戲結束：當遊戲者喊〝QUARTO〞並連成一直線時。或當所有柱體下完仍沒有分出勝負時(圖5)。

六、其他玩法：

(1)兒童版

可在賽前指定某一特性，誰先連成該特性之直線即算獲勝。

(2)高階版

除了連成同一特性的直線外，若能將同一特性連成一四方形，也算勝利(圖6)。

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

四連戰

轉戰他人手中的棋，錯亂對手思緒
提昇至實果的最高境界

適合年齡：8-99 歲　參賽人數：2 人　遊戲時間：15 分鐘　產品編號：QUPLAS/QUAM/QUAL/QUAMAG

1. 產品內容：表面有 16 個圓格的底盤一個及 16 個四種特性的柱體(圖 1)。
   柱體的特性：顏色-深或淺、形狀-方或圓、高度-高或低、虛實-表面中空或實心。

2. 賽前準備：將 16 個柱體圈統方盤排列。

3. 最終目的：促使同一特性的四個柱體連成一條線(圖 2)。

4. 遊戲規則：
   4.1 基本規則
   第一位先選取 16 個柱體中的任一個柱體給對手，由對手決定柱體要放在方盤中的哪一個圖格中(圖 4) 再由對手選取剩下的 15 個柱體交給第一位，由第一位決定所放置的位置。如此一直輪流下去。
   4.2 直線連成
   4.2.1 將同特性(同高、同色、同形狀或同虛實)的柱體連成一條線，其直線為垂直、平行或對角線均可(圖 3)。
   4.2.2 連成一線的四子，不限制要同一人所下。
   4.2.3 遊戲者在發現對手給於的柱體可以在方盤中連成同一特性的直線時，必須立即喊：“QUARTO” 並將柱體放於盤中，遊戲即結束。若沒有人發現可連成同一特性的直線或未喊 “QUARTO，錯過此次機會後，需等下次才能再分勝負。

5. 遊戲結束：當遊戲者喊 “QUARTO”並連成一條線時，或當所有柱體下完仍沒有分出勝負)(圖 5)。

6. 其他玩法：
   6.1 兒童版
   可在賽前指定某一特性，誰先連成該特性之直線即算獲勝。
   6.2 高階版
   除了連成同一特性的直線外，若能將同一特性連成一四方形，也算勝利(圖 6)。

Gigamic 【技高迷客】

策略益智棋尚有其他系列產品

(1) 埃及王　(2) 你推我擠　(3) 步步為營　(4) 火境島　(5) 秘密基地　(6) 對對碰　(7) 玻璃樽
(8) 報識相關　(9) 妙算圍基　(10) 王牌出擊　(11) 捷足先登　(12) IQ 跳棋　(13) 王者對壘

【香港、中國獨家代理總經銷商】
『翻版必究』

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

게임 소개와 게임 준비

- 16칸으로 나뉘어 있는 게임 보드 1개
- 각기 다른 4가지 특성을 갖춘(밝거나 어두운, 원형이거나 사각형인, 크거나 작은, 속이 찼거나 빈) 16개의 게임 피스(그림 1)

게임을 시작하기 전에 게임 피스를 모두 게임 보드 옆에 정리해 세워둡니다.

게임의 목표

적어도 하나의 공통적인 특성을 갖춘 게임 피스 4개(그림 2)를 보드 위에 일렬로 늘어 놓기
가로, 세로, 대각선 어느 방향으로 늘어 놓아도 됩니다(그림 3).

게임의 진행

- 주사위를 던져 누가 먼저 시작할 지 결정합니다.
- 첫 플레이어는 16개의 게임 피스 중 하나를 골라 상대에게 건냅니다(그림 4).
- 게임 피스를 받은 플레이어는 보드 위의 원하는 곳에 그 피스를 올려 놓습니다. 그리고 나머지 15개의 게임 피스 중 하나를 골라 상대에게 건냅니다.
- 받은 게임 피스를 보드에 올리고, 이와 같은 방식으로 계속 진행됩니다.

게임의 승리

먼저 "콰르토!"를 외친 사람이 게임에서 승리합니다(그림 5).
1. 자기가 받은 게임 피스를 보드에 놓아 아래 조건을 만족했을 때 "콰르토!"라고 외치면 승리합니다.
   -> 4개의 밝은 피스, 4개의 어두운 피스, 4개의 원형 피스, 4개의 사각형 피스, 4개의 큰 피스, 4개의 작은 피스, 4개의 속이 찬 피스 혹은 4개의 속이 빈 피스를 한 줄로 세운 경우 승리 선언이 가능합니다.
   -> 마지막 피스 외에 나머지 3개의 피스는 자신이 놓지 않았어도 상관 없습니다.
   -> "콰르토!"라고 외쳐야만 승리하게 됩니다.
2. 만약 자신이 한 특성의 피스로 한 줄을 완성한 것을 모르고 상대에게 다음 피스를 건내 주었다면:
   -> 피스를 받은 사람은 바로 완성된 줄을 보여주며 "콰르토!"를 외치고 게임에서 승리할 수 있습니다.
3. 만약 두 사람 모두 줄이 완성되었을 때 알아채지 못하고 지나갔다면 그 줄은 가치를 잃고 게임은 그대로 진행됩니다.

게임의 종료

게임의 승자: "콰르토!"를 외치고 완성된 줄을 보여준 플레이어.
무승부: 모든 게임 피스를 놓을 때까지 승리를 선언한 사람이 없는 경우.

게임 시간

10~20분.
시합을 할 때는 각 플레이어별로 한 턴에 1분만 사용하도록 제한할 수 있습니다.

초보자(어린이 등)를 위한 변형 규칙

게임에 익숙해 지기 전에는 특성 중 1~3개만을 사용해 게임을 진행할 수도 있습니다. 예를 들어 같은 색의 피스 4개를 보드 위에 일렬로 늘어놓는 것을 목표로 진행하는 것입니다(1개의 특성만 사용한 경우).

숙련자를 위한 변형 규칙

게임의 목표는 하나의 공통 특성을 가진 피스를 한 줄로 늘어놓거나 정사각형 모양으로 모아 놓는 것입니다(그림 6). 이렇게 하면 콰르토를 외치는 방법 9개가 추가됩니다.

주의! 3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

＜クアート＞２人遊び

●セット内容
・木製ボード …… １枚
・木製駒（白黒各種） …… １６個＜図１＞

●ゲームの目的
縦か横か斜め一列に、駒を同種＜図２＞の様に
４個並べる事を「クアート」という。

●「クアート」の種類（並べ方）＜図３＞
a.駒の色を同じ（白か黒）で揃える。
b.駒の型を同じ（円柱か角柱）で揃える。
c.駒の高さを同じ（高いか低い）で揃える。
d.駒の上の部分の穴（有るか無い）で揃える。

●ゲームの進め方
①まずプレイヤーは、先攻(A) 後攻(B) を決めます。
②先攻のプレイヤー(A) は駒を１個選び、プレイヤー(B)
に手渡します。＜図４＞
③手渡されたプレイヤー(B) は、
ボード上の１６のマス目の中の好きな所に駒を置きます。
④続いてプレイヤー(B) は、
置かれていない残りの駒の中から１個選び、プレイヤー(A)
に手渡します。
⑤同じように、手渡されたプレイヤー(A) は、
ボード上の１６のマス目の中の好きな所に駒を置きます。
⑥続いてプレイヤー(A) は、②の動作を行い、繰り返します。

●ゲームの勝ち方
上記の動作を続けていき、相手から手渡された駒を置き
「クアート」を完成させたプレイヤーが「クアート！」
と宣言し、そのゲームの勝者となります。＜図５＞

※勝ち方の諸注意！！！
(1)並べ方が完成したプレイヤーは、必ず「クアート！」と
宣言しなければならない。＜図５＞
(2)もしプレイヤー(A) が、並べ方を完成しているのに気づかず、プレイヤー(B) に
駒を手渡したら、そのプレイヤー(B) が「クアート！」と宣言し、このゲームの
勝者となります。
(3)もし両方のプレイヤー(A)(B)が、並べ方を完成しているのに気づかず、プレイを
続けていた場合、その「クアート」は無効となり、ゲームを続行します。

●ゲームの終了
①「クアート！」と宣言された場合。
②全ての駒が、ボード上に置かれ、４個の駒の並べ方が完成されなかった場合。

●ゲームの時間
①１ゲーム所要時間１０分～２０分。
②トーナメントでは、駒をボード上に置く時間
を１分以内と制限する。

●ゲームを熟知したプレイヤーの場合
※縦、横、斜めのラインの他に、四角を作る
バリエーションを加えると面白い。＜図６＞

＜特許出願中＞

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

المقدمة والاستعداد

- تتكون اللعبة من لوح به ١٦ مربعاً.
- عدد ١٦ قطعة مختلفة، كل قطعة لديها أو بعة (٤) صفات **(الشكل 1)** :
  - غامقة أو فاتحة اللون.
  - مستديرة أو مربعة الشكل.
  - طويلة أو قصيرة.
  - مجوفة أو غير مجوفة.
- عند بداية اللعب يجب تنظيم القطع خارج اللوح.

الهدف من اللعبة

تكوين خط على سطح اللوح مكون من أربع قطع تجمعها على الأقل صفة واحدة مشتركة. (الشكل 2)
يمكن تكوين هذا الخط عبر اللوح أو من الأعلى أو الأسفل أو في خط قطري. **(الشكل 3)**

تسلسل اللعب

- يحتكم اللاعبين إلى القرعة لتحديد اللاعب الذي سيبدأ اللعب.
- اللاعب الأول يختار واحدة من القطع الـ ١٦ ويعطيها لمنافسه. **(الشكل 4)**
- اللاعب المنافس يضع القطعة على أي مربع يختاره. ثم يختار قطعة أخرى من الـ ١٥ قطعة المتبقية ويعطيها للاعب الأول.
- اللاعب الأول يضع القطعة على أي مربع يختاره ... وهكذا يستمر اللعب.

كيفية الفوز بالمسابقة

يفوز بالمسابقة اللاعب الذي يتمكن من أن يقول كلمة " **كوارتو** " أولاً. **(الشكل 5)**
اللاعب الذي يقول كلمة " **كوارتو** " أولاً وهو يضع القطعة التي أعطيت إليه، يجب عليه أن يكون قد تمكن من تكوين خط من (٤) قطع فاتحة اللون، أو (٤) قطع غامقة اللون، أو (٤) قطع مستديرة، أو (٤) قطع مربعة، أو (٤) قطع طويلة، أو (٤) قطع قصيرة، أو (٤) قطع غير مجوفة، أو (٤) قطع مجوفة.

مميزات مختلفة يمكن للاعب أن يستخدمها:

- ليس من الضروري أن يكون قد وضع هو بنفسه القطع الثلاثة التي كون منها الخط بالقطعة الرابعة.
- يجب عليه إعلان فوزه بقوله كلمة " **كوارتو** ".
- إذا لم ينتبه اللاعب إلى أنه بوضعه القطعة الرابعة قد تم تكوين خط به أربعة قطع تجمع بينها صفة مشتركة، يمكن للاعب الآخر، وفي اللحظة التي يضع فيها منافسه القطعة التامة للخط، أن يقول كلمة " **كوارتو** " ويعين الخط وبالتالي يفوز بالمسابقة.
- إذا لم ينتبه أي من اللاعبين لتكوين الخط في لحظة إتمامه، يفقد الخط قيمته ويستمر اللعب.

نهاية المسابقة

- الفائز بالمسابقة هو اللاعب الذي يقول كلمة " **كوارتو** " أولاً، ويعين الخط المكتمل.
- يكون اللعب متعادلاً عندما يتم وضع كل القطع على اللوح ولم يستطع أي من اللاعبين إعلان فوزه.

توقيت المسابقة

- من عشرة (١٠) دقائق إلى ٢٠ دقيقة. عندما يكون هناك أكثر من لاعبين اثنين، يمكن تحديد دقيقة واحدة فقط لكل حركة.

كيفية اللعب للأطفال والمبتدئين

إلى أن تتعود وتتمكن من اللعبة، يمكنك أن تلعب بتكوين الخط بحيث تكون الميزة واحدة بين القطع، ثم ميزتين ثم ثلاثة ميزات. مثلاً **كون على اللوح خط من أربعة قطع من نفس اللون.** (ميزة واحدة فقط)

مسابقة الكبار واللاعبين المتمرسين

الهدف من المسابقة هو تكوين **خط أو مربع من أربعة (٤) قطع لديها على الأقل ميزة واحدة مشتركة بينها. (الشكل ٥)** وبالتالي سيكون هناك تسعة (٩) احتمالات إضافية يمكن قول كلمة **كوارتو** فيها.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

- 16 yer işaretli bir oyun platformu .
- 16 adet 4 değişik karekter çiftinden birkaçını taşıyan taşlar. ŞEKİL 1' de görüleceği üzere bu karekterler açık veya koyu, silindirik veya köşeli , uzun veya kısa , üstü delikli veya deliksiz olabilir.

Oyunun başında bütün taşlar oyun platformunun kenarına dizilir.

OYUNUN HEDEFİ

Herhangi 8 karekterden bir tanesini taşıyan dört taşı yanyana dizen oyuncu oyunu kazanır . ŞEKİL 2' de bazı örnek dizilişler verilmiştir. ŞEKİL 3' de görüleceği üzere yanyana dizilişler çizgi boyunca olacağı gibi çapraz da olabilir.

OYUNUN OYNANIŞI

- Zar atılarak oyuna kimin önce başlayacağı kararlaştırılır.
- Oyuna başlayacak oyuncu herhangi bir taşı seçer ve ŞEKİL 4'de görüldüğü gibi rakibine verir.
- Taşı alan oyuncu , taşı platform üzerindeki boş duran dairelerden birisinin içine yerleştirir ve kenarda duran taşlardan birini alarak rakibine verir .
- Taşı alan oyuncu da platform üzerine yerleştirir ve oyun böyle sürer.

OYUNU KAZANMAK İÇİN

1. Oyun bir oyuncunun QUARTO yapması , yani ŞEKİL 5'deki örnekte olduğu gibi aynı karektere sahip dört taşı yanyana dizmesiyle sona erer ve QUARTO yapan oyuncu kazanır .

QUARTO 4 açık renkli veya 4 koyu renkli veya 4 silindirik veya 4 köşeli veya 4 uzun veya 4 kısa veya 4 deliksiz veya 4 delikli taşın yanyana sıralanmasıyla yapılabilir.

Önceki taşlar rakip taralından konmuş olabilir . Önemli olan dördüncü taşı koymak ve bilinçli olarak konduğunun göstergesi olarak QUARTO diyebilmektir.

2. Bir oyuncu farkında olmadan QUARTO yapar ve söylemeden oyuna devam ederse rakibi QUARTO diyebilir ve oyunu kazanır.
3. Sıra geldiğinde her iki oyuncu da QUATO olduğunu görmez ve devam ederlerse , sonradan fark ederlerse dahi QUARTO geçerli olmaz ve oyun devam eder.

OYUNUN SONU

QUARTO yapan kazanır

Hiler iki oyuncu da QUARTO'nun farkına varmazlarsa oyun berabere biter.

OYUNUN SÜRESİ

Oyunun süresi 10 ile 20 dakika arasında değişir . Turnuvalarda her oyuncunun hamle süresi 1 dakika ile sınırlanabilir.

YENİ BAŞLAYANLAR VE YAŞI UFAK OLANLAR İÇİN

Oyuna tamamen alışana kadar veya küçük çocukların oynadığı oyunlarda sadece bir veya birkaç karekter seçilebilir . Örneğin sadece koyu veya açık renk ile başlanabilir.

İLERİ DÜZEYDE OYUNCULAR İÇİN VARYASYONLAR

Oyunun hedefi sadece yanyana dizmekle sınırlı tutulmayabilir ve ŞEKİL 6'da görüldüğü gibi kare yapılarak da QUARTO yapılabilir . Bu 9 ayrı QUARTO varyasyonu ekleyecektir.

UYARI ! Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.
Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

OPIS GRY I PRZYGOTOWANIE DO GRY

- plansza z 16 polami
- 16 różnych figur, z których każda ma 4 cechy charakterystyczne (rys. 1): jest jasna lub ciemna, okrągła lub kwadratowa, wysoka lub niska, z otworem lub bez.

Na początku gry figury są ustawione obok planszy.

CEL GRY

Uformowanie na planszy rzędu z czterech figur, które łączy przynajmniej jedna wspólna cecha (rys. 2). Uformowany rząd figur może przebiegać poziomo, pionowo lub po przekątnej planszy (rys. 3).

PRZEBIEG GRY

- Wyznaczenie (drogą losowania) rozpoczynającego grę.
- Pierwszy gracz wybiera jedną z 16 figur i przekazuje ją przeciwnikowi (rys. 4), który umieszcza otrzymaną figurę na dowolnym polu planszy. Następnie, podobnie jak jego poprzednik, wybiera jedną figurę spośród 15 znajdujących się poza planszą i przekazuje przeciwnikowi, który również umieszcza tę figurę na pustym polu planszy, itd.

WYGRANA W GRZE

Grę wygrywa gracz, który pierwszy krzyknie **„QUARTO!"** (rys. 5).

1 Gracz woła **„QUARTO!"** i wygrywa partię, jeżeli:

→stworzy rząd złożony z 4 figur: jasnych lub ciemnych, okrągłych lub kwadratowych, wysokich lub niskich, bez otworów lub z otworami. Figury ustawione w rzędzie mogą mieć więcej niż jedną wspólną cechę.

→Gracz nie musi sam ustawić na planszy wszystkich figur, z których uformuje rząd.

→Zwycięzca musi przypieczętować swoją wygraną okrzykiem **„QUARTO!"**.

2 Jeżeli gracz nie spostrzeże uformowanego rzędu i przekaże kolejną figurę przeciwnikowi, to:

→przeciwnik może krzyknąć **„QUARTO!"** i wskazać uformowany rząd, co będzie równoznaczne z jego wygraną w tej grze.

3 Jeżeli żaden z graczy nie zauważy uformowanego rzędu zaraz po jego uformowaniu - rząd ten traci wartość i gra toczy się dalej.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się zwycięstwem gracza, który wskaże uformowany rząd i krzyknie **„QUARTO!"**.

Gra kończy się remisem, gdy wszystkie figury znajdą się na planszy, a żaden z graczy nie krzyknie **„QUARTO!"**.

CZAS TRWANIA GRY

Od 10 do 20 minut. Organizując turniej można ograniczyć czas wykonania ruchu do 1 minuty.

WERSJA DLA POCZĄTKUJĄCYCH (np. DZIECI)

Dopóki gracze nie opanują dobrze gry, mogą grać biorąc pod uwagę tylko 1, 2 lub 3 cechy figur, jako podstawę do formowania rzędów.

Przykład: można uformować linię z 4 figur w tym samym kolorze (podstawą jest jedna wybrana cecha, w tym wypadku: kolor).

WERSJA DLA ZAAWANSOWANYCH GRACZY

Celem gry jest uformowanie **rzędu lub kwadratu z 4 figur, które mają przynajmniej jedną wspólną cechę** (rys. 6). Uzyskuje się w ten sposób 9 nowych możliwości osiągnięcia **„QUARTO!"**.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА

- Игровое поле с 16 кружками;
- 16 разных фигур, у каждой по 4 признака (рис. 1): светлая или темная, круглая или квадратная, высокая или низкая, с выемкой или без.

В начале игры фигуры размещаются рядом с игровым полем.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Составить ряд из 4-х фигур по крайней мере с одним общим признаком (рис. 2).

Ряд можно составить по горизонтали, по вертикали или по диагонали (рис. 3).

ХОД ИГРЫ

- Игроки удобным им способом определяют, кто будет делать первый ход.
- Игрок, который ходит первым, выбирает любую из 16 фигур и дает ее своему противнику (рис. 4).
- Тот ставит эту фигуру на любой свободный кружок. Затем он выбирает одну из оставшихся 15 фигур и, в свою очередь, дает ее своему противнику.
- Он в свой ход ставит полученную фигуру на любой свободный кружок и т.д.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Выигрывает тот, кто первым произнесет слово "КВАРТО" (рис. 5).

1. Игрок произносит **"КВАРТО"** и становится победителем, если с помощью полученной фигуры он образовал ряд из 4-х фигур по крайней мере с одним общим признаком. Это может быть ряд из 4-х светлых или 4-х темных, 4-х круглых или 4-х квадратных, 4-х с выемкой или 4-х без нее, 4-х высоких или 4-х низких фигур. Игрок также может образовать ряд из 4-х фигур с более чем одним общим признаком.

- Три предыдущие фигуры ряда не обязательно должны быть поставлены этим же игроком.
- Игрок должен заявить о победе, произнеся слово **"КВАРТО"**.

2. Если игрок не заметил образовавшийся ряд с общим признаком и дает противнику следующую фигуру, то противник сразу же может указать на этот ряд, воскликнув **"КВАРТО"**, и таким образом выиграть партию.

3. Если ни один из игроков не заметил ряд с общим признаком во время того хода, когда он был создан, то ряд не защитывается и игроки продолжают партию.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- Партию выигрывает тот, кто первым указал на ряд с общим признаком, произнеся при этом слово **"КВАРТО"**.
- Если все фигуры использованы, но никто из игроков не образовал ряд с общим признаком или до конца партии не заметил образовавшийся ряд, игра заканчивается ничьей.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

- От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение времени для каждого игрока – 1 минута на ход.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Чтобы было проще освоить игру, можно составлять ряд, не принимая во внимание все 4 признака, а выбирая только 1, 2 или 3 из них. Например, **игроки составляют ряд из 4-х светлых или темных фигур** (выбрав только один признак – цвет).

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Задача игроков – **из 4-х фигур по крайней мере с одним общим признаком образовать ряд или квадрат** (рис.6). В этом случае существует 9 дополнительных вариантов размещения фигур на игровом поле.

ОСТОРОЖНО! Не подходит для детей до 3 лет, так как мелкие детали могут быть проглочены. Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

ŽAIDIMO APRAŠYMAS IR PARUOŠIMAS

- Lenta su 16 laukelių,
- 16 žaidimo figūrėlių, kiekviena kurių apibūdinama keturiais bruožais (žr. 1): šviesi arba tamsi, apvali arba kvadratinė, su duobute arba be duobutės, aukšta arba žema.

Žaidimo pradžioje figūrėlės išrikiuojamos šalia lentos.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Sudaryti eilę iš keturių figūrėlių, kurios turi bent vieną bendrą bruožą (žr. 2**).**

Eilė gali būti vertikali, horizontali arba įstriža (žr. 3).

ŽAIDIMO EIGA

- Žaidėjai pasirinktu būdu nusprendžia kas pradės.
- Žaidėjas, kuris pradeda, išrenka vieną iš 16 figūrėlių ir paduoda ją savo priešininkui(žr. 4).
- Priešininkas padeda figūrėlę bet kuriame laisvame laukelyje ant lentos. Tuo pačiu ėjimu jis išrenka vieną iš likusių 15 figūrėlių ir paduoda pirmam žaidėjui.
- Tada šis žaidėjas padeda figūrėlę i bet kurį laisvą laukelį ir t.t.

ŽAIDIMO LAIMĖJIMAS

Žaidėjas, pirmasis sušukęs QUARTO!, laimi (žr. 5**).**

1. Žaidėjas gali sušukti **QUARTO!** ir laimėti žaidimą, kai jis padeda gautą figūrėlę taip, kad sukuriama 4 figūrėlių eilė su bent vienu bendru bruožu. Tai gali būti 4 šviesios arba 4 tamsios, 4 apvalios arba 4 kvadratinės, 4 su duobute arba 4 be duobutės, 4 aukštos arba 4 žemos figūrėlės. Eilė gali būti sudaryta iš figūrėlių su daugiau nei vienu bendru bruožu.

- Eilė nebūtinai turi būti sudaryta iš to paties žaidėjo padėtų figūrėlių.
- Žaidėjas turi paskelbti apie savo laimėjimą sušukdamas **QUARTO!**

2. Jei žaidėjas nepastebi sudarytos eilės ir paduoda figūrėlę kitam žaidėjui, kitas žaidėjas gali laimėti žaidimą sušukdamas **QUARTO!** ir parodydamas sudarytą eilę.

3. Jei nė vienas žaidėjas nepastebi eilės per tą ėjimą, kai ji buvo sudaryta, eilė neužskaitoma ir žaidimas tęsiamas.

ŽAIDIMO PABAIGA

- Žaidėjas, pirmas nurodęs sudarytą eilę ir sušukęs **QUARTO!**, laimi.
- Jei visos figūrėles sudedamos ant lentos, bet nė vienas žaidėjas nesukuria eilės su bent vienu bendru bruožu arba iki žaidimo pabaigos nepastebi jau sudarytos eilės, žaidimas baigiamas lygiosiomis.

ŽAIDIMO TRUKMĖ

- Nuo 10 iki 20 minučių. Varžybose galima riboti žaidėjų laiką iki 1 minutės vienam ėjimui.

ŽAIDIMAS PRADEDANTIESIEMS

Žaidėjams susipažįstant su žaidimu, galima žaisti paprastesnį variantą – vietoje 4 bruožų išsirinkti 1, 2 arba 3 bruožus ir žaisti pagal juos. Pavyzdžiui: **sudaryti keturių tos pačios spalvos figūrėlių eilę** (šiuo atveju pasirinktas tik vienas bruožas – spalva).

ŽAIDIMAS PAŽENGUSIEMS

Žaidimo pažengusiems **tikslas yra sukurti 4 figūrėlių eilę arba kvadratą, turinčių nors vieną bendrą bruožą**. Tokiu atveju egzistuoja 9 papildomi figūrėlių išsidėstymo ant lentos variantai.

DĖMESIO! Netinka vaikams iki 3metų, gali praryti smulkias detales. Įsidėmėkite šią informaciją ir neleiskite vaikams naudotis žaidimu be suaugusiųjų priežiūros.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

SPĒLES APRAKSTS UN SAGATAVOŠANA

- Spēles laukums ar 16 lauciņiem.
- 16 dažādas figūras, katra ar 4 raksturīgām pazīmēm (1.att.): gaiša vai tumša, apaļa vai kantaina, gara vai īsa, ar iedobumu vai bez tā.

Spēles sākumā figūras tiek novietotas gar laukuma malām.

SPĒLES MĒRĶIS

Izveidot rindu no četrām figūrām ar vismaz vienu kopīgu pazīmi (2.att.)**.** Figūru rinda laukumā var būt izkārtota horizontāli, vertikāli vai arī pa diagonāli (3.att.).

SPĒLES GAITA

- Spēlētāji vienojas, kurš uzsāks spēli.
- Spēlētājs, kuram ir pirmais gājiens, izvēlas vienu no 16 figūrām un iedod to savam pretiniekam (4.att.).
- Pretinieks noliek iegūto figūru uz jebkura no brīvajiem lauciņiem. Tad, savukārt, viņš izvēlas vienu no 15 atlikušajām figūrām un iedod to savam pretiniekam.
- Tagad ir šī spēlētāja kārta nolikt pretinieka iedoto figūru uz jebkura brīva lauciņa utt.

SPĒLES UZVARĒTĀJS

Spēlētājs, kurš pirmais iesaucas „QUARTO!“ (5.att.)**, kļūst par spēles uzvarētāju.**

1. Spēlētājs iesaucas **„QUARTO!“** un kļūst par uzvarētāju ja ar pretinieka iedoto figūru viņš ir izveidojis rindu, kas sastāv no 4 figūrām ar vismaz vienu kopīgu pazīmi. Tās var būt attiecīgi 4 gaišas vai 4 tumšas, 4 apaļas vai 4 kantainas, 4 ar iedobumu vai 4 bez tā, 4 garas vai 4 īsas figūras. Rindu var veidot arī figūras ar vairāk nekā vienu kopīgu pazīmi.
- Šim spēlētājam nav noteikti jābūt tam, kurš novietojis šīs rindas pārējās 3 figūras.
- Viņam jāpiesaka sava uzvara, iesaucoties **„QUARTO!“**.

2. Ja spēlētājs nav pamanījis izveidojušos rindu ar kopīgo pazīmi un iedod pretiniekam nākamo figūru, pretinieks šajā brīdī drīkst norādīt uz šo rindu, iesaucoties **„QUARTO!“** un tādējādi kļūstot par spēles uzvarētāju.

3. Ja neviens no spēlētājiem nepamana rindu ar kopīgo pazīmi gājienā, kad tā tika izveidota, tā netiek ieskaitīta un spēle turpinās.

SPĒLES BEIGAS

- Spēlētājs, kurš pirmais norāda uz rindu ar kopīgo pazīmi un iesaucas **„QUARTO!“**, kļūst par spēles uzvarētāju.
- Spēle beidzas neizšķirti, ja visas figūras ir novietotas laukumā un neviens no spēlētājiem nav izveidojis rindu ar kopīgu pazīmi, vai arī līdz pat spēles beigām nav pamanījis iepriekš izveidoto rindu.

SPĒLES ILGUMS

- No 10 līdz 20 minūtēm. Sacensībās katram spēlētājam var noteikt laika ierobežojumu – 1 minūte gājienam.

SPĒLES VARIANTS IESĀCĒJIEM

Kamēr spēlētāji apgūst spēli, viņi var veidot rindu, neievērojot visas 4 raksturīgās pazīmes, bet gan izvēloties tikai 1, 2 vai 3 no tām. Piemēram, **spēlētāji cenšas izveidot 4 gaišu vai tumšu figūru rindu** (izvēloties tikai vienu pazīmi – krāsu).

SPĒLES VARIANTS PIEREDZĒJUŠIEM SPĒLĒTĀJIEM

Spēles uzdevums ir **izveidot rindu vai kvadrātu, kas sastāv no 4 figūrām ar vismaz vienu kopīgu pazīmi** (6.att.). Šajā gadījumā pastāv 9 papildus varianti figūru izvietošanai spēles laukumā.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

Uzmanību! Spēle nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet šo informāciju un adresi turpmākai uzziņai.

quarto®

KIRJELDUS JA ETTEVALMISTUS

- 16 ruuduga mängulaud.
- 16 nuppu, igaüks 4 erineva tunnusega (joon. 1): hele või tume, ümar või kandiline, lühikene või pikk, auguga või ilma.

Mängu alustades asetage nupud mängulaua kõrvale.

MÄNGU EESMÄRK

Panna mängulauale ritta neli vähemalt ühe sarnase tunnusega nuppu (joon. 2)**.**

Nupud võivad olla paigutatud risti üle mängulaua või diagonaalselt (joon. 3).

MÄNGU KÄIK

- Mängijad viskavad täringut, et selgitada, kes alustab.
- Esimene mängija valib ühe 16 nupust ning annab vastasele (joon. 4).
- Teine mängija paneb nupu suvalisele mänguruudule. Seejärel valib tema 15 nupust ühe ning annab selle vastasele.
- Esimene mängija paneb nupu tühjale ruudule jne.

MÄNGU VÕITMINE

Võidab see, kes hüüab esimesena „QUARTO!" (joon. 5)**.**

1. Mängija hüüab **„QUARTO!"** ja on võitja:
- kui ridamisi on 4 heledat või 4 tumedat, 4 lühikest või 4 pikka, 4 ümmargust või 4 kandilist, 4 auguga või 4 auguta nuppu. Koguda võib erinevate tunnustega nuppe;
- 3 eelnevat nuppu ei pea mängija ise olema ritta pannud;
- võidust tuleb teatada hüüdega **„QUARTO!"**.

2. Kui mängija ei ole märganud, et nupud on ridamisi ning annab käigu vastasele, on vastasel õigus hüüda **„QUARTO!"** ning ta on võitnud.

3. Kui kumbki mängijaist ei märka selle käigu ajal nelja ridamisi asetatud nuppu, siis see rida enam ei loe ja mäng jätkub.

MÄNGU LÕPP

- Mängu võidab see, kes hüüab **„QUARTO!"**;
- Viik: kõik nupud on mängulauale pandud, aga võitja pole selgunud.

MÄNGU KESTUS

- 10-20 minutit. Võistluse puhul võib igale mängijale anda igaks käiguks aega 1 minuti.

LIHTSUSTATUD MÄNGUVARIANTE ALGAJAILE

Mänguga tutvumiseks võib seda lihtsustada ja arvestada ainult osasid nuppude tunnuseid (ühte, kahte või kolme). Näiteks loetakse võitjaks see, kes paneb ridamisi 4 heledat nuppu (kui arvestatakse ainult ühte tunnust).

VARIANT KOGEMUSTEGA MÄNGIJATELE

Panna mängulauale ritta või ruudukujuliselt neli vähemalt ühe sarnase tunnusega nuppu (joon. 6). Sel juhul on **„QUARTO!"** hüüdmiseks üheksa lisavõimalust.

HOIATUS! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht - sisaldab väikeseid osi. Säilitage info ja maaletooja kontaktandmed.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

A játék részei:

- Egy 16 mezőből álló tábla
- 16 különböző bábu, melyek mindegyike 4 különböző tulajdonsággal rendelkezik világos vagy sötét - kerek vagy négyszögletes - - kicsi vagy nagy - lyukas vagy tömör /lsd. 1. ábra/.

Játék kezdetén a figurák a tábla mellett állnak.

A játék célja:

Négyes sorozatok létrehozása vizszintes, függőleges, vagy átlós irányban, olyan bábukból, amelyeknek legalább egy közös tulajdonsága van /pld. 4 világos, 4 kicsi lyukas, 4 nagy, 4 kerek, stb.- lsd. 2. ábra/

A játék menete:

A játékosok sorshúzással döntik el, hogy ki kezdi a játékot. A kezdő játékos kiválaszt egy bábut, és odaadja ellenfelének /lsd. 4. ábra/, aki azt a táblára helyezi. Ezután a másik játékos választ ki egy bábut a maradék 15-ből, amit most ő ad át ellenfelének, amit az elhelyez valamelyik üres mezőn. A játék ugyanigy folytatódik.

A játék nyertese:

1. A játszmát az a játékos nyeri meg, aki először mondhatja be a KVARTOT /lsd. 5. ábra/. Ezt akkor teheti meg, ha:
   - 4 világos vagy 4 sötét vagy 4 kerek vagy négy szögleges vagy 4 nagy vagy 4 kicsi vagy 4 lyukas vagy 4 tömör bábuból álló sorozatot tudott kialakitani.

Előfordulhat, hogy a sorbarakott bábuknak több jellemzője is megegyezik.

- Nem sztiksséges, hogy mind a négy bábut ugyanaz a játékos tegye le. Az nyer, aki a sorozat utolsó tagját a táblára helyezi.
- A játékosnak KVART felkiáltással be kell mondania, hogy megnyerte a játszmát.

2. Ha a játékos nem ismeri fel és a sorozatot, és nem mondja be a KVARTOT, hanem egy ujabb bábut nyujt ellenfelének:

- a másik játékos a sorozatra mutatva bemondhatja a KVARTOT, és ezzel ő nyeri meg a játszmát.

3. Ha egyik játékos sem ismeri fel a sorozatot, és mondja be a KVARTOT, az érvényét veszti, és a játszma tovább folytatódik.

A játszma vége:

Győzelem: valamelyik játékos bemondja a KVARTOT, és a sorozatra mutat.
Döntetlen: minden figura a táblára került anélkül, hogy valamelyik játékos bemondta volna a KVARTOT.

Játékidő:

10-20 perc. Verseny esetén korlátozni lehet a lépésidőt 1 percre.

A játék egyszerűsített változata kezdőknek /gyerekeknek/:

A játékosok kiválasztanak 1, 2 vagy 3 tulajdonságot, amelyek figyelembevételével sorozatot lehet alkotni. Például azonos szinű bábukból kell sorozatot kirakni /1 tulajdonság kiválasztása/.

A játék bonyolultabb változata haladó játékosoknak:

A játék célja olyan bábuk sorozatának létrehozása, amelyeknek legalább 1 közös tulajdonsága van. A sorozat lehet vizszintes, függőleges, átlós irányban, vagy alkothat *négyszöget* is /6. ábra/. Igy további 9 lehetőség van KVART létrehozására!

FIGYELEM! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

OBSAH

• Deska s šestnácti políčky
• Šestnáct různých dílků se čtyřmi různými vlastnostmi (obr. 1): světlý nebo tmavý, kulatý nebo hranatý, vysoký nebo nízký, plný nebo s výřezem.

CÍL HRY

Cílem je poskládat na desce řadu čtyř dílků s alespoň jednou společnou vlastností (obr. 2).
Řada dílků může být kdekoliv na desce, vodorovně, svisle nebo diagonálně (obr. 3).

PRŮBĚH HRY

• Hráči si „střihnou", aby určili, kdo začne.
• První hráč vybere jeden z šestnácti dílků a dá ho protihráči (obr. 4).
• Tento hráč položí vybraný dílek na jakékoliv políčko na desce. Poté musí vybrat jeden ze zbývajících patnácti dílků a dát ho svému soupeři.
• Ve svém tahu tento hráč položí daný dílek na prázdné políčko a tak dále...

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů zvolá „QUARTO!" a ukáže na řadu 4 dílků se stejnou vlastností (obr. 5) nebo byly umístěny všechny dílky, ale ani jeden s hráčů neohlásil Quarto.

Hráč smí zvolat „QUARTO!" a zvítězí, pokud při umístění obdrženého dílku splní následující podmínky:
-> Vytvoří řadu buď čtyř světlých, tmavých, kulatých, hranatých, vysokých, nízkých, vyplněných, nebo dílků s výřezem.
-> Předchozí tři dílky, se kterými utvořil řadu, nemusel sám umístit.
-> Musí oznámit své vítězství zvoláním „QUARTO!".

1. Pokud si tento hráč řady nevšiml a podá soupeři další dílek, může soupeř zvolat „QUARTO!" a upozornit na řadu. Vyhraje tak hru.
2. Pokud si ani jeden z hráčů nevšimne utvořené řady během tahu, ve kterém byla vytvořena, ztrácí jakoukoliv hodnotu a hra pokračuje.

V případě, že se po umístění všech 16 dílů ani jednomu z hráčů se nepodařilo ohlásit „QUARTO!", končí hra remízou.

DÉLKA HRA

• Od deseti do dvaceti minut. V turnaji může každý hráč dostat časový limit jedné minuty na tah.

VERZE PRO ZAČÁTEČNÍKY (NAPŘÍKLAD DĚTI...)

Než se dostatečně seznámíte s hrou, můžete hrát pouze s jednou, dvěma nebo třemi vlastnostmi jako kritérii pro utvoření vítězné řady. Například: Vytvořte na desce řadu čtyř dílků stejné barvy. (zvolena pouze jedna vlastnost).

VERZE PRO POKROČILÉ HRÁČE

Cílem hry je utvoření řady nebo čtverce o čtyřech dílcích s alespoň jednou společnou vlastností (obr. 6). Tímto způsobem vznikne devět nových možností pro získání „QUARTA!"

UPOZORNĚNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části. Nebezpečí spolknutí a vdechnutí. Uschovejte tento návod, obsahuje důležité informace.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

OPIS IN PRIPRAVE ZA IGRO "QUARTO !"

- Igralna plošča s 16 polji
- 16 različnih figuric s 4 različnimi lastnostmi (**skica 1**): velik ali majhen, okrogel ali oglat, svetel ali temen, poln ali z vdolbino. Ko se igra začne, so figure zložene ob igralni plošči.

CILJ IGRE

NA IGRALNI PLOŠČI SESTAVITI VRSTO 4 FIGUR, KI SO SI SORODNE PO VSAJ ENI OD 4 LASTNOSTI (skica 2), NE GLEDE NA TO, DA VSEH LIKOV V VRSTI NI POSTAVIL SAM. Vrsta je lahko postavljena vodoravno, navpično ali diagonalno **(skica 3).**

POTEK IGRE

- Igralca izžrebata tistega, ki bo igro začel.
- Prvi igralec izbere enega od 16 likov in ga da soigralcu (**skica 4**).
- Igralec položi lik na poljubno polje na igralni plošči; za tem izmed 15 preostalih likov izbere enega in ga da soigralcu. Nato igralec položi lik na prosto polje ...

KDO JE ZMAGOVALEC IGRE

ZMAGOVALEC JE TISTI, KI PRVI VZKLIKNE "QUARTO!".
(skica 5)

1. Igralec vzklikne **"QUARTO !"** in zmaga, ko položi lik, ki mu je bil dan na igralno ploščo in z njim :
- naredi vrsto 4 svetlih, 4 temnih, 4 okroglih, 4 oglatih, 4 velikih, 4 majhnih, 4 polnih ali 4 figur z vdolbino.

Če so si figure sorodne po samo eni od teh lastnosti, so lahko ostale lastnosti različne.

- Ni pomembno, da igralec sam sestavi vrsto, lahko jo le dopolni.
- Igralec, ki sestavi vrsto, mora vzkliknit "QUARTO !"

2. V primeru, da igralec ne opazi, da je sestavil vrsto 4 likov z eno skupno lasnostjo in je soigralcu že dal lik, ki ga je izbral, ima še čas, da vzklikne **"QUARTO"** do trenutka, ko soigralec lik položi na igralno ploščo. S tem igralec še uspe zmagati.

3. Kadar nobeden od igralcev ne opazi vrste, le ta, če se igra nadaljuje izgubi na veljavi.

KONEC IGRE

- Zmagovalec igre je tisti igralec, ki vzklikne **"QUARTO!"** in pokaže vrsto, katero je dopolnil na igralni plošči.
- Neodločen izid velja, če sta igralca položila vseh 16 likov na igralno ploščo, ne da bi dosegla ali opazila vrste 4 likov.

TRAJANJE IGRE

- Igra traja od 10 do 20 minut.
- Če se odločite za igranje turnirja, lahko omejite čas za eno potezo.

NAČIN IGRE ZA ZAČETNIKE ALI OTROKE

Dokler niste dodobra seznanjeni z igro, lahko igrate le z 1, 2 ali tremi lastnostmi likov.

Kot primer : **V IGRI VELJA LE OBLIKOVANJE VRSTE V ISTI BARVI** (izbrana le ena lastnost).

NAČIN IGRANJA ZA ZAHTEVNEJŠE IGRALCE

- Cilj igre je sestaviti vrsto ali kvadrat 4 likov, katerim je skupna vsaj ena lastnost (**skica 6**). S tem pridobimo dodatnih 9 možnosti za vzklik **"QUARTO !".**

TRAJANJE ENE IGRE

Navadno igra traja od 5 do 20 minut. Če igrate turnir, lahko določite čas za razmislek za eno potezo.

OPOZORILO ! Izdelek ni primeren za otroke mlajše od 3 let, ker lahko pogoltnejo manjše elemente. Shranite to informacijo in naslov proizvajalca.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

INNIHALD OG UNDIRBÚNINGUR

Spilaborð með 16 reitum

16 mismunandi kubbar með 4 einkenni (mynd 1): Ljósir eða dökkir, kringlóttir eða ferkantaðir, háir eða lágir, gegnheilir eða holaðir.

Í upphafi leiksins er kubbunum raðað við hlið spilaborðsins.

MARKMIÐ LEIKSINS

Að mynda röð með 4 kubbum með a.m.k. eitt sameiginlegt einkenni (mynd 2).
Raðirnar mega vera langsum, þversum eða skáhallt yfir spilaborðið (mynd 3).

FRAMVINDA LEIKSINS

Leikmenn draga um hver byrjar.
Sá sem byrjar velur einn af kubbunum 16 og réttir andstæðingi sínum (mynd 4).
Sá leikmaður leggur kubbinn á hvaða reit sem er á spilaborðinu og velur því næst einn af þeim 15 kubbum sem eftir eru og réttir andstæðingi sínum.
Sá leikmaður leggur kubbainn á auðan reit á spilaborðinu og svo framvegis...

AÐ SIGRA

Sá sigrar sem fyrstur er að kalla ,,QUARTO" (mynd 5).

1. Leikmaður kallar ,,QUARTO!" og sigrar í leiknum þegar hann leggur kubb á spilaborðið:
   > og myndar röð með 4 ljósum eða 4 dökkum, 4 kringlóttum eða 4 ferköntuðum, 4 háum eða 4 lágum eða 4 gegnheilum eða 4 holum kubbum.
   > leikmaður þarf ekki sjálfur að hafa lagt hina 3 kubbana á spilaborðið.
   > leikmaður þarf að tilkynna að hann hafi unnið með því að kalla ,,QUARTO!"
2. Ef leikmaður tekur ekki eftir röð með 4 kubbum sem hann hefur myndað og réttir andstæðingnum kubb:
   > má sá síðarnefndi samstundis kalla ,,QUARTO!" og benda á röðina og hefur þannig sigrað í leiknum.
3. Taki hvorugur leikmanna eftir röðinni, í þeirri umferð sem hún myndast, er röðin ógild og leikurinn heldur áfram.

LEIKSLOK

Sigurvegari er sá leikmaður sem kallar ,,QUARTO!" og bendir á röðina.
Jafntefli: Þegar allir kubbar hafa verið lagðir á spilaborðið en hvorugur leikmanna hefur lýst yfir sigri.

LEIKTÍMI

10 til 20 mínútur.
Í keppni má ákveða að leikmaður hafi eina mínútu til að gera í hverri umferð.

TILBRIGÐI FYRIR BYRJENDUR EÐA BÖRN

Á meðan leikmenn eru að læra og venjast leiknum geta þeir valið að leika aðeins með 1, 2 eða 3 einkenni. Sem dæmi: Mynda skal röð með 4 kubbum í sama lit (aðeins eitt einkenni valið).

TILBRIGÐI FYRIR VANA LEIKMENN

Markmið leiksins er að mynda röð eða ferning með 4 kubbum með a.m.k. eitt sameiginlegt einkenni (mynd 6). Með þessu bætast við 9 möguleikar til þess að kalla ,,QUARTO!".

Góða skemmtun! Völuskrín

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

OBSAH HRY A PRÍPRAVA NA HRU

- Hracia doska so 16 štvorcami
- 16 rôznych kameňov každý so 4 vlastnosťami (obr.1), svetlé alebo tmavé, hranaté alebo okrúhle, vysoké alebo nízke, plné alebo prázdne.

Na začiatku hry sú kamene usporiadané na boku hracej dosky.

CIEĽ HRY

Cieľom hry je usporiadať 4 kamene do radu tak, aby mali jednu spoločnú vlastnosť. (obr.2)
Rad kameňov môže byť smerom hore, dolu alebo diagonálne (obr.3)

HRA

- Hráči si vylosujú, kto začne ako prvý
- Prvý hráč vyberie jeden zo 16 kameňov a podá ich protihráčovi (Obr.4)
- Tento hráč umiestni kameň na ľubovoľné miesto na hracej doske; potom vyberie jeden z 15 zostávajúcich kameňov a podá ho protihráčovi.
- Ten umiestni tento kameň na voľné miesto na hracej doske, atď....

VÍŤAZ HRY

Hru vyhráva ten z hráčov, ktorý ako prvý zvolá „QUARTO!" (obr.5)

1. Hráč povie „QUARTO!" a vyhráva hru vtedy, ak položí kameň tak:
   - Že vytvorí rad 4 svetlých kameňov alebo 4 tmavých kameňov alebo 4 okrúhlych kameňov alebo 4 hranatých kameňov alebo 4 vysokých kameňov alebo 4 nízkych kameňov alebo 4 plných kameňov alebo 4 práydnzch kameňov.

Rôzne vlastnosti sa môžu spájať.

- Hráč nemusel všetky kamene vo výhernej línii položiť sám,
- Svoj víťazstvo musí oznámiť zvolaním „QUARTO!".

2. Ak si hráč nevšimol vytvorenú radu a vyberie protihráčovi kameň:
   - Môže oponent teraz zvolať „QUARTO!" a upozorniť na radu. Hru tým vyhráva.

3. Ak si však ani jeden z hráčov radu nevšimne hra pokračuje ďalej, a táto línia sa už nebude považovať za víťaznú.

KONIEC HRY

Víťaz hry: Hráč, ktorý zvolá „QUARTO!" a ukáža vytvorenú radu.
Remíza: Boli použité všetky kamene, avšak nebol určený víťaz.

TRVANIE HRY

Zvyčajne 10-20 minút. Pri turnajovej hre môže byť hráčovi stanovený časový limit 1 minúta na ťah.

VARIÁCIE PRE ZAČIATOČNÍKOV (NAPR. DETI)

Pokiaľ nie ste plne oboznámený s hrou môžete hrať iba na 1, 2 alebo 3 vlastnosti potrebné na výheru.
Napr.:Vytvorte na hracej doske líniu 4 kameňov rovnakej farby. (použitie len jednej vlastnosti - farba).

VARIÁCIE PRE POKROČILÝCH HRÁČOV

Cieľom hry je vytvoriť líniu alebo štvorec 4 kameňov s rovnakou vlastnosťou (obr.6).
V hre je 9 ďalších spôsobov ako zvolať „QUARTO!" a vyhrať hru.
Hra nie je vhodná pre deti do 3 rokov. Obsahujé malé časti. Nebezpečie udusenia.

UPOZORNENIE ! Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti.
Nebezpečenstvo prehltnutia. Uschovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

Садржај: табла за играње са 16 поља
16 различитих елемената са 4 карактеристике (сл. 1) велики или мали, обли или углати, тамни или светли, пуни или са удубином
Број играча: 2, старост од 8. године +
Трајање игре: 10 до 20 минута
Приликом игре можемо ограничити време једног потеза на 1 минут.

ПРИПРЕМА
На почетку игре елементе склоните са табле.

ЦИЉ ИГРЕ
На табли за играње састављате линију од 4 елемента који су слични у барем једној од 4 карактеристике (слика 2), без обзира на то шта све елементе у линији није поставио само један играч.
Линија може бити водоравна, окомита или дијагонална (слика 3).

ИГРА
Играчи бирају ко ће први играти. Први играч бира један од 16 елемената и даје га другом играчу (слика 4). Други играч поставља елемент на било које поље на табли. Затим између преосталих 15 елемената бира један и даје га суиграчу који га ставља на неко од слободних поља. Игра се тако наставља даље.

ПОБЕДНИК
Победник је онај који први узвикне "КУАРТО!" (Слика 5).
Играч има право узвикнути "КУАРТО!", ако састави линију од:
- 4 светла или 4 тамна елемента,
- 4 обла или 4 углата елемента,
- 4 велика или 4 мала елемента,
- 4 пуна или 4 елемента са удубином.

Побеђује онда када на таблу положи елемент који му је дао суиграч.
Различите карактеристике се могу додавати.
Ако су елементи слични само по једној карактеристици, остале карактеристике се могу разликовати.

- Није важно да играч сам постави остала 3 од 4 потребна елемента.
- Играч који је саставио линију мора своју победу попратити узвиком "КУАРТО!"

Ако играч не примети да је саставио линију од 4 елемента са једном заједничком карактеристиком те ако је свом суиграчу већ дао изабрани елемент, још увек има времена. "КУАРТО!" може узвикнути све до тренутка док његов суиграч не положи елемент на таблу. Уколико други играч узвикну "КУАРТО!" пре њега, онда је он победник.

У случају да оба играча направе линију од 4 елемента, онда се то не узима у обзир и игра се наставља даље.

КРАЈ ИГРЕ
- Победник: играч који је узвикнуо "КУАРТО!" и показао линију коју је саставио на табли.
- Нерешено: сви су елементи постављени на табли, а ниједна линија није састављена (или она која је састављена није била примећена).

ЗА ПОЧЕТНИКЕ (ИЛИ МАЛУ ДЕЦУ)
Док се не упознате са игром, можете играти са 1, 2 или 3 карактеристике за састављање линије. На пример: потребно је сложити линију од 4 елемента исте боје (изабрана је само једна карактеристика - светла или тамна боја).

ЗА НАПРЕДНЕ
Циљ игре је саставити линију или квадрат из 4 елемента, којима је заједничка бар једна карактеристика (слика 6). Тиме добијамо 9 додатних могућности за "КУАРТО!".

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

UPOZORENJE ! Nije preporučljivo za decu mlađu od 3 godina, igra ima sitne delove koje deca mogu progutati. Sačuvajte ovo uputstvo, možda vam zatreba.

quarto®

Sadržaj: ploča za igranje sa 16 polja
16 različitih elemenata s 4 karakteristike (sl. 1)
veliki ili mali, obli ili uglati, tamni ili svijetli, puni ili s udubinom
Broj igrača: 2, starost 8+
Trajanje igre: 10 do 20 minuta
Prilikom igre možemo ograničiti vrijeme jednog poteza na 1 minutu.

PRIPREMA
Na početku igre elemente uklonimo s ploče.

CILJ IGRE
Na ploči za igranje sastavljamo liniju od 4 elementa koji su slični u barem jednoj od 4 karakteristike (slika 2), bez obzira na to što sve elemente u liniji nije postavio sam.
Linija može biti vodoravna, okomita ili dijagonalna (slika 3).

TIJEK IGRE
Igrači biraju tko će igrati prvi. Prvi igrač izabire jedan od 16 elemenata i daje ga drugom igraču (slika 4). Drugi igrač zatim postavlja element na bilo koje polje na ploči. Nakon toga između preostalih 15 elemenata bira jedan i daje ga suigraču koji ga stavlja na neko od slobodnih polja. Igra se tako nastavlja dalje.

POBJEDNIK
Pobjednik je onaj koji prvi uzvikne "QUARTO!" (slika 5).

Igrač može uzviknuti "QUARTO!" ukoliko sastavi liniju od:
- 4 svijetla ili 4 tamna elementa,
- 4 obla ili 4 uglata elementa,
- 4 velika ili 4 mala elementa,
- 4 puna ili 4 elementa s udubinom.

Pobjeđuje onda kad položi na ploču element koji mu je dao suigrač.
Različite karakteristike se mogu dodavati.
Ako su elementi srodni samo po jednoj karakteristici, ostale mogu biti različite.

- Nije važno da igrač sam postavi ostala 3 od 4 potrebna elementa.
- Igrač koji je sastavio liniju mora svoju pobjedu popratiti uzvikom "QUARTO !"

Ako igrač ne primjeti da je sastavio liniju od 4 elementa s 1 zajedničkom karakteristikom i svom je suigraču već dao izabrani element, još uvijek ima vremena. "QUARTO !" može uzviknuti sve do trenutka dok njegov suigrač ne položi element na ploču. Ukoliko drugi igrač uzvikne "QUARTO!" prije njega, on je pobjednik.

U slučaju da oba igrača previde liniju od 4 elementa, on više ne vrijedi i igra se nastavlja dalje.

KRAJ IGRE
- Pobjednik: igrač koji je uzviknuo "QUARTO !" i pokazao liniju koju je sastavio na ploči.
- Nerješeno: svi su elementi postavljeni na ploču i nije sastavljena linija (ili ona koja je sastavljena nije bila primjećena).

ZA POČETNIKE (ILI DJECU)
Dok se ne upoznate s igrom , možete igrati s 1,2 ili 3 karakteristike za sastavljanje linije.
Na primjer: potrebno je složiti liniju od 4 elementa iste boje (izabrana je samo jedna karakteristike - svijetla ili tamna boja).

ZA NAPREDNE
Cilj igre je sAstaviti liniju ili kvadrat iz 4 elementa, kojima je zajednička barem 1 karakteristika (slika 6). Time dobivamo 9 dodatnih mogućnosti za "QUARTO !".

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

חוקי המשחק

משחק אסטרטגיה ל 2 משתתפים

הצגת המשחק:

- לוח עץ עליו מסומנים 16 עגולים.
- 16 חלקים מעץ, המחולקים ל 4 קבוצות אפיון (תרשים 1): חלקים כהים ובהירים, חלקים עגולים ורבועיים, חלקים ארוכים וקצרים וחלקים עם חלל ובלי חלל.

בתחילת המשחק החלקים נמצאים בצד הלוח.

מטרת המשחק:

המתחרים מנסים ליצור שורה של חלקים בעלי מכנה משותף אחד לפחות (תרשים 2). שורה זו יכולה להיות אלכסונית או באחד הכיוונים (תרשים 3).

מהלך המשחק

- **המשתתפים בוחרים את המשתתף הפותח במשחק.**
- **המשתתף הראשון בוחר אחד מ 16 החלקים ומושיט אותו ליריבו כדי שהאחרון יניחו על אחת מ 16 תבניות העיגול הריקות (תרשים 4).**
- **המשתתף שהניח חלק על אחת התבניות בוחר באחד מ 15 החלקים הנותרים ומוסר אותו ליריבו כדי שיניח אותו במקום פנוי שיבחר, וחוזר חלילה.**

נצחון במשחק

מנצח המשתתף המודיע "קוארטו" (ראה תרשים 5).

1. משתתף רשאי להודיע "קוארטו" כאשר הוא מניח על הלוח כלי המשלים סדרה של 4 כלים בעלי מכנה משותף: 4 כלים בהירים, 4 כלים כהים, 4 כלים עגולים, 4 כלים רבועיים, 4 כלים ארוכים או 4 כלים קצרים.

אין זה משנה מי מהמשתתפים הניח את 3 הכלים הקודמים בשורה. המשתתף חייב להכריז על "קוארטו" כדי לנצח.

2. במידה ומשתתף לא הבחין שנוצרה סדרה והעביר את החלק הבא ליריבו יכול המתחרה להכריז "קוארטו" ולזכות במשחק.

3. במידה ואף אחד מהמתחרים לא הבחין בסדרה במסגרת המהלך שבו היא נוצרה, מאבדת הסדרה את ערכה והמשחק ממשיך מבלי שהמשתתפים יוכלו להכריז עליה "קוארטו".

סיום המשחק

המשחק מסתיים בניצחון כאשר הוכרז על "קוארטו".

המשחק מסתיים בתיקו כאשר כל 16 החלקים הונחו אך שום סדרה לא נוצרה.

גירסה למתחילים

אפשר לשחק כאשר מתחשבים רק בחלק מהתכונות שהוזכרו. למשל יצירה של סידרה בעלת צבע אחד או סדרה המכילה חלקים ארוכים או קצרים תוך התעלמות מהאפשרויות הנובעות מקיומם של חלקים רבועיים ועגולים וכן החלקים עם החלל.

גירסה למיתקדמים

משתתף במשחק זכאי להכריז "קוארטו" כאשר נוצרה סדרה כלשהיא בשורה או סדרה כלשהיא בריבוע (תרשים 6). במצב זה ישנן 9 אפשרויות נוספות ליצירת סידרה וניצחון במשחק.

משך המשחק

בין 10 ל 20 דקות. בזמן תחרות, ניתן לקצוב לכל משתתף דקה אחת למהלך.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

יבוא, שיווק והפצה בישראל: משחקי הרכבת בע"מ, רח' הברזל 3, תל אביב, טל: 03-6489292

quarto®

توضیحات:
صفحه ای با ۱۶ دایره – ۱۶ مهره، هر کدام با ۴ ویژگی (شـکل ۱)، روشـن یا تیره، گرد یا مربع، بلند یا کوتاه، توپر یا سوراخ دار. در شروع بازی ، مهره ها را در کنار صفحه می چینیم.

هدف بازی:
ایجاد خطی ۴ تایی از مهره هایی که حداقل در یک ویژگی مشترک هستند. (شکل ۲)
این خط می تواند عمودی ، افقی یا مورب باشد. (شکل ۳)

نحوه بازی:
–ابتدا قرعه کشی می کنیم تا شروع کننده بازی مشخص گردد.
–کسی که اول بازی را شروع می کند باید یک مهره را انتخاب کرده و آن را به حریفش بدهد . (شکل ۴)
–گیرنـده مهـره مـی تواند در هر جایـی از صفحه آن مهـره را قرار دهد سـپس وی از ۱۵ مهره باقیمانده مهره ای را انتخاب کرده و به حریفش می دهد.
–که او نیز مهره را در یکی از خانه های خالی صفحه قرار می دهد و بازی ادامه پیدا می کند .

برنده شدن در بازی:
برنده بازی اولین کسی است که بگوید " کوارتو " (شکل ۵)
۱–بازیکن وقتی این کلمه را می گوید که با قرار دادن مهره اش در صفحه یک خط ۴ مهره ای را کامل کند که همگی یا روشن هستند و یا تیره ، یا گرد هستند و یا مربع ، یا بلند هستند و یا کوتاه ، یا توپر هسـتند و یا سـوراخ دار . این خط همچنین می تواند چند ویژگی را با هم داشته باشد.– نیازی نیست که این بازیکن ۳ مهره دیگر را هم خودش در صفحه قرار داده باشد.
– او باید پیروزیش را با گفتن کلمه " کوارتو " اعلام کند .
۲– اگـر خود بازیکن متوجه نشـود که دوز کرده اسـت و آن را اعلام نکنـد و مهره ای به حریف بدهد ودر آن هنگام حریف متوجه این موضوع شود و کوارتو را اعلام کند او برنده خواهد بود.
۳– اگر هیچ کدام از بازیکنان متوجه این موضوع نشوند، آن وقت بازی ادامه پیدا کرده و دیگر این ردیف از مهره ها دارای ارزش خاصی نخواهد بود.

پایان بازی:
این بازی می تواند با اعلام کلمه کوارتو دارای برنده باشد. و یا می تواند در حالاتی همه مهره ها در صفحه قرار بگیرند و هیچ خطی با ویژگی مشترک ایجاد نشود.

مدت بازی:
۱۰ تا ۲۰ دقیقه . بازیکنان خود می توانند وقتی ۱ دقیقه ای را برای هر حرکت تعیین کنند.

حالات دیگر برای مبتدیان (برای مثال کودکان):
شـما مـی توانید فقط یک ویژگی را مورد ملاک قرار دهید مثـلا قانون را این قرار دهید که فقط مهره های هم رنگ در یک خط کوارتو درست می کنند.

حالات دیگر برای بازیکنان پیشرفته:
در این حالت هدف بازی ساخت یک مربع یا یک خط ۴ مهره ای است که دارای حداقل یک ویژگی مشترک باشند (شکل ۶) (در این نوع بازی ۹ حالت دیگر به کوارتو اضافه می شود)

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

คำอธิบายและการเตรียมกระดาน

- กระดานตาราง 16 ช่อง
- หมาก 16 ชิ้น ; แต่ละชิ้นประกอบไปด้วย 4 ลักษณะ (กราฟิก 1):

สีดำและสีขาว, กลมและเหลี่ยม, สูงและเตี้ย, ตันและเป็นรู

นำหมากมาเรียงข้างกระดานก่อนเริ่มเกม

เป้าหมายของเกม

ผู้เล่นที่เรียงหมาก 4 ชิ้น ที่มีลักษณะเหมือนกันอย่างน้อย 1 ลักษณะ เป็นแนวเส้นตรงได้ จะเป็นผู้ชนะ (กราฟิก 2)

เส้นที่สร้างจากหมากบนกระดาน จะเรียงขึ้นลงหรือแนวทแยงก็ได้ (กราฟิก 3)

ลำดับการเล่น

- ผู้เล่นทอดเต๋าเพื่อเลือกผู้เล่นคนแรก
- ผู้เล่นคนแรกเลือกหมาก 1 ชิ้นจากหมากทั้งหมด เพื่อให้ผู้เล่นอีกคนเป็นคนวางหมาก (กราฟิก 4)
- ผู้เล่นที่ได้รับหมาก นำหมากไปวางในช่องบนกระดาน และเลือกหมากอีก 1 ชิ้น

จากกองหมากที่เหลือให้ผู้เล่นอีกคน

- จากนั้นผู้เล่นนำหมากที่ได้ ไปวางในช่องว่างบนกระดาน และเกมดำเนินต่อไป

เงื่อนไขการชนะ

เกมจะจบลงเมื่อผู้เล่นขานคำว่า “ควาร์โท!” (กราฟิก 5)

1) กรณีที่ 1 ผู้เล่นขานคำว่า “ควาร์โท!” ขณะที่วางหมากลงบนกระดาน และชนะเกม :

-> ผู้เล่นที่ชนะสร้าง "แนวเส้น" ที่มีลักษณะดังนี้ได้สำเร็จ คือ หมากสีอ่อน 4 ชิ้น หรือ หมากสีเข้ม 4 ชิ้น หรือ หมากกลม 4 ชิ้น หรือ หมากเหลี่ยม 4 ชิ้น หรือ หมากสูง 4 ชิ้น หรือ หมากเตี้ย 4 ชิ้น หรือ หมากตัน 4 ชิ้น หรือ หมากเป็นรู 4 ชิ้น หมากที่วาง สามารถมีลักษณะที่สำเร็จได้มากกว่าหนึ่งลักษณะ

-> ผู้ชนะไม่จำเป็นต้องเป็นผู้วางหมาก 3 ชิ้นก่อนหน้า

-> ผู้เล่นจำเป็นต้องขานคำว่า “ควาร์โท!” ถึงจะถือว่าชนะ

2) กรณีที่ 2 หากผู้เล่นไม่เห็นหมากที่เรียงสำเร็จและเลือกหมากให้ผู้เล่นอีกคน:

-> ผู้เล่นอีกคนที่ได้รับหมากสามารถขานคำว่า “ควาร์โท!” และชนะเกมได้

3) กรณีที่ 3 หากไม่มีผู้เล่นเห็นแนวเส้นที่เรียงสำเร็จขณะที่หมากถูกวางจะถือว่าไม่นับและเกมจะดำเนินต่อไป

เงื่อนไขการจบเกม

- มีผู้ชนะ: เมื่อมีผู้ขานคำว่า “ควาร์โท!” และบอกแนวเส้นที่สำเร็จได้
- เกมเสมอ: เมื่อหมากถูกวางบนกระดานทั้งหมดและไม่มีผู้เล่นขาน “ควาร์โท!”

ระยะเวลาการเล่น

- ระยะเวลาการเล่น 10 – 20 นาที ในการแข่งขัน ผู้เล่นอาจกำหนดเวลาในแต่ละตาไม่เกิน 1 นาที

กฎพิเศษสำหรับผู้เล่นใหม่ (เช่น สำหรับเด็ก)

ผู้เล่นสามารถกำหนดลักษณะที่ใช้ในการตัดสิน ไม่ว่าจะเป็น 1, 2, หรือ 3 ลักษณะขึ้นมาเอง เช่น เรียงหมากให้ได้สีเดียวกัน 4 หมาก (กำหนดแค่ 1 ลักษณะ) เป็นต้น

กฎพิเศษสำหรับผู้เล่นที่ชำนาญ

ผู้เล่นสามารถกำหนดเงื่อนไขการชนะเป็นการวางหมากเป็นเส้นหรือเป็นสีเหลี่ยมโดยมีลักษณะที่เหมือนกันอย่างน้อย 1 อย่าง (รูปที่ 6) ทำให้มีรูปแบบการชนะเพิ่มขึ้น 9 รูปแบบ

คำเตือน ไม่เหมาะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี ด้วยเกมประกอบไปด้วยชิ้นส่วนเล็กที่อาจกลืนกินได้ เก็บคำเตือนส่วนนี้ไว้เพื่อใช้ในภายหลัง

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

quarto®

ОПИСАНИЕ И ПОДГОТОВКА
- Дъска с 16 квадрата.
- 16 различни елемента с по 4 различни характеристики (фиг.1): светъл и тъмен цвят, кръгла или квадратна форма, високи или ниски, плътни или с вдлъбнатина отгоре.

В началото на играта, елементите се подреждат в края на дъската.

ЦЕЛ НА ИГРАТА
Да се подреди редица от 4 елемента, които притежават поне една обща характеристика (фиг. 2).
Редицата може да бъде по края, по средата или по диагонал на дъската (фиг.3).

КАК СЕ ИГРАЕ
- Участниците хвърлят зар, за да определят кой започва пръв.
- Първият участник избира един от 16-те елемента и го подава на своя противник (фиг. 4).
- Този участник поставя елемента в някой от квадратите на дъската, след което избира един от 15-те останали елемента и го подава на първия играч.
- Следвайки своя ход, този играч поставя елемента на празно квадратче и т.н...

ПОБЕДИТЕЛ
Победител в играта е този участник, който първи извика „ЧЕТВОРКА!" (фиг. 5).

1. Участник може да извика „ЧЕТВОРКА!" и да победи, когато поставяйки подаденият му елемент:
   -> Образува редица от 4 светли елемента или 4 тъмни елемента, от 4 елемента с кръгла форма, от 4 елемента с квадратна форма, от 4 високи елемента, от 4 ниски елемента, от 4 плътни или от 4 елемента с вдлъбнат горен край.
   Различни характеристики може да се натрупват.
   -> Един участник може да постави четвъртия елемент, който образува редица или диагонал, и да е победител, без да е поставил останалите 3 елемента.
   -> Необходимо е да декларира своята победа като извика „ЧЕТВОРКА!"

2. Ако участникът не е забелязъл, че е образувана редица и предава елемент на противника:
   -> Последният може веднага да извика „ЧЕТВОРКА!" и да отбележи редицата като печели играта.

3. Ако нито един от участниците не забележи, че е образувана редица по време на хода, когато това се случва, тя загубва стойност и играта продължава.

КРАЙ НА ИГРАТА
- Победител: Участникът, който извика и посочи „ЧЕТВОРКА!".
- Реми: Всички елементи са поставени и не е отбелязан победител.

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ
- Между 10 и 20 минути. Ако играта се организира като турнир, може за всеки участник да се отреди ограничение от 1 минута за ход.

ВАРИАНТ ЗА НАЧИНАЕЩИ (НАПР. ЗА ДЕЦА...)
Докато се запознаете с играта, можете да играете с 1, 2 или 3 характеристики, по които да се образува редица. Например, да се създаде редица от 4 елемента от един и същ цвят (това е само една характеристика).

ВАРИАНТ ЗА НАПРЕДНАЛИ
Целта на играта е да се създаде редица или квадрат от 4 елемента с поне една обща характеристика (фиг.6). По този начин, има 9 допълнителни позиции за „ЧЕТВОРКА!".

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.